

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 303

¡LOS HEMOS PROBADO!

BATTLEFIELD 1 VS CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Os contamos sus **puntos fuertes** y sus **diferencias**

ANÁLISIS

DRAGON QUEST VII
LEGO DIMENSIONS
FORZA HORIZON 3

LOS JUEGOS QUE VIENEN

RESIDENT EVIL 7
RISE OF THE TOMB RAIDER PS4
DRAGON BALL XENOVERSE
YESTERDAY ORIGINS

FIFA 17

Lo puntuamos y lo enfrentamos a **PES 2017**

GRATIS

2 Pósters + Suplemento

La historia de Hobby Consolas







TODO SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS

¡ADELÁNTATE AL FUTURO!

- PS4 Pro
- PS4 Slim
- Xbox One S
- Project Scorpio
- NES Mini
- Nintendo NX





EDITORIAL



Arranca la "temporada" más interesante del año

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Ya estamos, un año más, entrando en barrena en la época más interesante del año: la campaña navideña. Aunque estamos aún en septiembre (bueno... casi octubre), todas las compañías ya tienen a pleno rendimiento su maquinaria para dar el "do" de pecho en los tres últimos meses del año, donde se concentran la mayor parte de las ventas (y de los juegos más esperados). Un último "esfuerzo" en la larga carrera que supone preparar el lanzamiento de un juego. Y, como todos los años, la primera "meta" de esta carrera es el fútbol. *FIFA* y *PES* vuelven a disputarse el trono a mejor simulador con sus ediciones 2017, aunque este año las diferencias parecen ser más abultadas. No sólo hemos preparado sus análisis, sino que también los hemos comparado en sus aspectos clave, para que no tengas duda a la hora de saltar al terreno de juego...



Y, hablando de comparar, aunque las comparaciones sean odiosas, también hemos preparado "un segundo asalto" entre los dos grandes shooters de este año, *Battlefield 1* y *CoD: Infinite Warfare*. Tras haber jugado a ambos, en especial a sus modos online, hemos vuelto a "enfrentarlos", centrándonos esta vez en sus modos multijugador y todo aquello que los diferenciará. Todo apunta a que la batalla está lejos de terminar...

Pero, además, este año va a ser especial. No sólo vamos a asistir al nacimiento de la realidad virtual en consola, de la mano de PS VR (daremos buena cuenta del visor en el próximo número), sino que, además, este mismo año (y en 2017), asistiremos a la llegada de nuevas consolas. Dos modelos de PS4, Scorpio (más Xbox One S, ya disponible) y NX están en camino. Hemos analizado sus pros y sus contras para que sepas si ha llegado el momento de ir pensando en el cambio... o no. Sea cual sea tu decisión, la buena noticia es que sigue habiendo grandísimos juegos para las máquinas "actuales", como *Forza Horizon 3* o *Dragon Quest VII*, de los que damos cuenta en este número. Y no, tampoco faltan los pósters, el suplemento por el 25º aniversario de la revista ni las secciones habituales. Sólo tienes que pasar de página... y acompañarnos.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Hemos tenido la suerte de probar los dos juegos bélicos más prometedores del año, *Battlefield 1* y *Call Of Duty: Infinite Warfare*, y os ofrecemos una segunda comparativa con todo su arsenal. Pero, ¿qué habría pasado si *Modern Warfare Remastered* también se vendiese por separado?

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Este mes, toca nostalgia: con *ReCore* he vuelto a la dinámica de sandbox clásicos como *Jak 2* o *Crackdown*, mientras que el pack *BioShock: The Collection* me ha recordado por qué la saga es tan colosal. Me parece que ahora he entendido el final de *Infinite*, pero no lo tengo claro del todo...

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Gamecube acaba de cumplir quince años, y aprovecho para pedir que NX apueste por algo similar a lo que fue el mítico cubo, más aún tras la jugada de Pro y Scorpio, que no son consolas "nuevas", pues sus juegos serán los de PS4 y One. Así se las ponían a Felipe II, y ojalá, en el reino de Nintendo, tampoco se ponga nunca el sol.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Las generaciones de consolas, tal y como las conocíamos, han muerto. El anuncio de PS4 Pro se ha llevado por delante una de las grandes ventajas de las consolas: no tener que cambiar de aparato cada 2-3 años. El tiempo dirá si este camino nos lleva a buen puerto, pero la cosa huele a podrido, con remasters del remaster del original.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Con el Nintendo Direct de principios de septiembre, la compañía ha demostrado que 3DS tiene cuerda para rato. Esta maravillosa portátil me tiene tan enganchado que casi no pienso en qué se traerán entre manos con NX. Pero estoy seguro de que, cuando vea la nueva consola de Nintendo, no podré quitármela de la cabeza.

@Roberto_JRA

SUMARIO 303

60 ANÁLISIS

FIFA 17

La nueva entrega del simulador de EA presenta un equipo lleno de fichajes. ¿Será el nuevo campeón?

64 ANÁLISIS PES 2017

66 COMPARATIVA FIFA 17 / PES 2017



40 REPORTAJE

UNA ¿NUEVA? GENERACIÓN DE CONSOLAS

Os damos todos los detalles de las nuevas máquinas de Sony, Microsoft y Nintendo. El futuro queda más cerca.

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



48 REPORTAJE

COD INFINITE WARFARE Y BATTLEFIELD. 2ºASALTO

La batalla entre los dos grandes shooters bélicos se libra de nuevo en nuestras páginas. ¡A cubierto!



106 AVANCE

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

Tenemos nuevos datos... y también mucho miedo.



90 REPORTAJE

CASTLEVANIA 30º ANIVERSARIO

Cogemos la ristra de ajos para repasar una de las sagas icónicas de la historia de los videojuegos.



72 ANÁLISIS

FORZA HORIZON 3

¿Oléis la gasolina? Es que hemos analizado la nueva entrega de este gran simulador exclusivo de Microsoft.

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>

HORIZON ZERO DAWN

NIOH

MUSOU STARS

RESIDENT EVIL 7

PLAYSTATION VR: JUEGOS Y SERVICIOS

Es el año de la realidad virtual, y PS VR intentará abrirse hueco en el mercado apostando por juegos exclusivos y variados servicios, como Netflix o PS Anywhere (usar nuestro móvil con PS VR). Entre los juegos, se han anunciado interesantes propuestas, como *Granblue Fantasy Project Re: Link*, un action RPG que llegará a PS4 (compatible con PS VR) en 2018 y que es obra de Platinum Games. También se presentó *V! What Did I Do To Deserve This My Lord?* nueva entrega de una longeva serie de juegos de estrategia en los que somos el "malo".

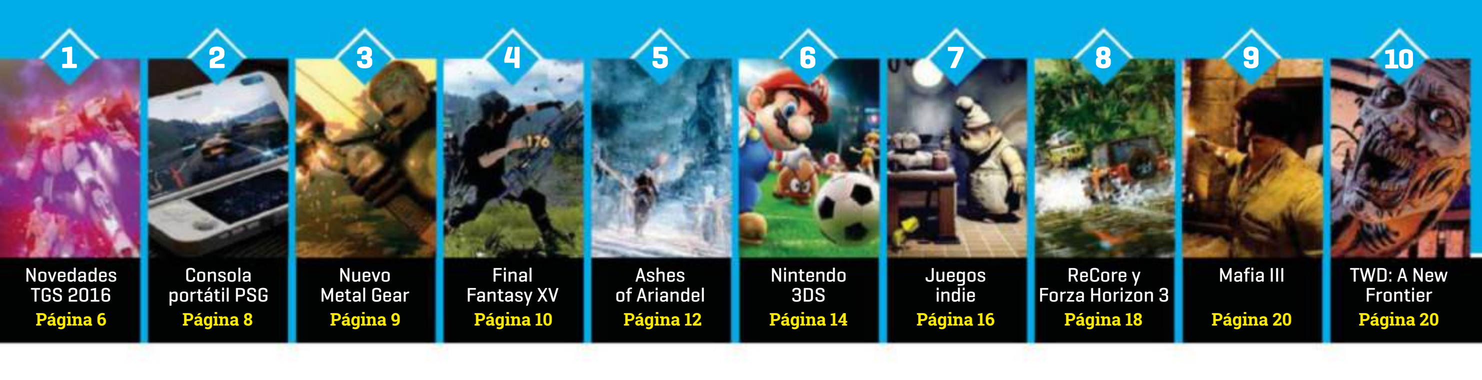


■ Las plataformas de juegos miran, cada vez más, a los servicios alternativos. PS VR es el gadget ideal para ciertos contenidos, como el vídeo.

GRANBLUE FANTASY PROJECT RE: LINK



V! WHAT DID I DO TO DESERVE THIS MY LORD?





Kojima no ha presentado nuevo material de *Death Stranding*, pero sí ha dicho que tendrá un componente "alienígena".

DEATH STRANDING



CONFERENCIA / PLAYSTATION

PlayStation saca la artillería en el Tokyo Game Show

La feria japonesa acogió un evento de PlayStation orientado al público oriental, pero que dejó pinceladas interesantes para los occidentales.

Sony realizó en el Tokyo Game Show una presentación alejada del tono épico visto en los últimos E3, pero muy del gusto del público oriental. La compañía mostró vídeos de juegos como *Call of Duty: Infinite Warfare* u *Horizon: Zero Dawn*, además de un tráiler repetido de *The Last Guardian* que, y no es broma, se retrasa hasta el 7 de diciembre. No hubo bombazos, pero sí detalles interesantes, como el anuncio de *Gundam Versus*, un largo tráiler de *Kingdom Hearts HD 2.8* (que saldrá en Europa el 24 de enero), la fecha de lanzamiento de *Ni-Oh* (fijada para el 9 de febrero del 2017 en todo el mundo) o la de *NieR Automata* (que saldrá el 23 de febrero en Japón). Kojima estuvo en el escenario y confirmó que, en *Death Stranding*, los agujeros negros y la teoría de cuerdas serán importantes en la trama. En términos jugables, parece que será un juego de acción con mundo abierto y con funcionalidad online.

Vita también tuvo su espacio con el anuncio de nuevos colores para la consola y juegos como *SaGa Scarlet Grace* o *Musou Stars*, que también saldrá en PS4 y que junta a los héroes del estudio Team Ninja (*Ninja Gaiden*, *Toukiden*...) en un nuevo "Musou". También se habló de la realidad virtual, de los servicios de vídeo que veremos en PS VR y de juegos como el interesantísimo *Granblue Fantasy* (al que habrá que esperar, porque saldrá en 2018) de Platinum Games. Fue lo más atractivo de un evento sin demasiados sobresaltos...



WEB Master

"Horizon: Zero Dawn es "el juego". Me tiene enamorado: banda sonora, ambientación, mecánicas, enemigos, protagonista... ¡todo!"

LA SOMBRA DEL E3 ES ALARGADA, VEMOS POCO MATERIAL NUEVO Y ORIENTADO AL PÚBLICO ASIÁTICO



VITA ESTÁ MUY VIVA

Al menos en Japón. La compañía ha presentado dos nuevos colores, plateado y rojo metalizado, que se unen a los demás diseños. También se han presentado juegos. Uno es *SaGa Scarlet Grace*, un juego de combate por turnos donde la rejugabilidad y la libertad serán la clave. Por otro lado encontramos *Musou Stars*, un juego de combates multitudinarios con los iconos del estudio Team Ninja.





60 horas de juego, un mundo sin barreras y miles de eventos en la nueva entrega de *SaGa*.

2

NUEVA CONSOLA / PC - ANDROID

Un diseño que recuerda a Nintendo 3DS y una potencia que nos permitirá jugar a videojuegos actuales de PC y Android. El sueño de muchos jugones.

PGS, la consola portátil para juegos de PC y Android

Consola portátil para jugar fuera de casa, y ordenador para hacerlo dentro. ¿Por qué elegir? La compañía PGS Labs prepara un prometedor híbrido entre sistemas portátiles y PC de sobremesa...

En julio, la empresa PGS Labs lanzó una campaña de financiación en Kickstarter para lograr fondos que les permitieran construir Portable Gaming System (o PGS), una consola portátil que aunaría a jugadores de PC y dispositivos móviles gracias a una gran potencia, la utilización de dos sistemas operativos (Windows 10 completo y Android 6.0) y, en definitiva, unas prestaciones a años luz de las consolas portátiles actuales. En menos de 24 horas consiguió los 100.000 dólares que necesitaban para la financiación y en cinco días superaron los 340.000 dólares, una auténtica locura que demostraba que los usuarios realmente tenían interés en el sistema. PGS era atractiva, pero el precio era lo mejor (230$ el modelo Lite y 260$ el Hardcore, con más potencia y batería). Sin embargo, no tardaron en saltar las alarmas y los usuarios empezaron a retirar el dinero de Kickstarter, ya que la compañía no estaba justificando en qué se gastarían el presupuesto extra. Tras 40.000$ retirados, PGS Labs decidió cancelar la campaña de financiación y seguir desarrollando PGS por su cuenta. Tras un tiempo sin tener noticias, la compañía ha lanzado encuestas para sondear al usuario y permitirle elegir algunas características de la máquina. Las reservas están abiertas en su web y las máquinas llegarán en marzo del 2017. De momento hay tres modelos (Lite por 230$, Hardcore por 300$ y con revestimiento de titanio por 600$). Veremos cómo termina la cosa, pero tienen toda nuestra atención.

WEB hola32a

«Aunque no apoyé el proyecto en Kickstarter, espero que tengan éxito, ya que la idea de esta portátil no es mala si la saben llevar a cabo.»

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Se han presentado dos versiones de PGS: una menos potente, pero más asequible, y otra con más potencia y rendimiento en juegos.

	PGS Hardcore	PGS Lite
Pantalla	QHD IPS 2560x1440 (5.7")	HD IPS 1280x720 (5.5")
Memoria	8GB LPDDR3 1600	4GB LPDDR3 1600
Almacenamiento	128GB SSD	64GB e MMC
Batería	Li-Po 6120mAh	Li-Po 4080mAh
Tamaño	164.1 x 84 x 1.8 mm	160.0 x 81 x 1.4 mm
Peso	320g	245g

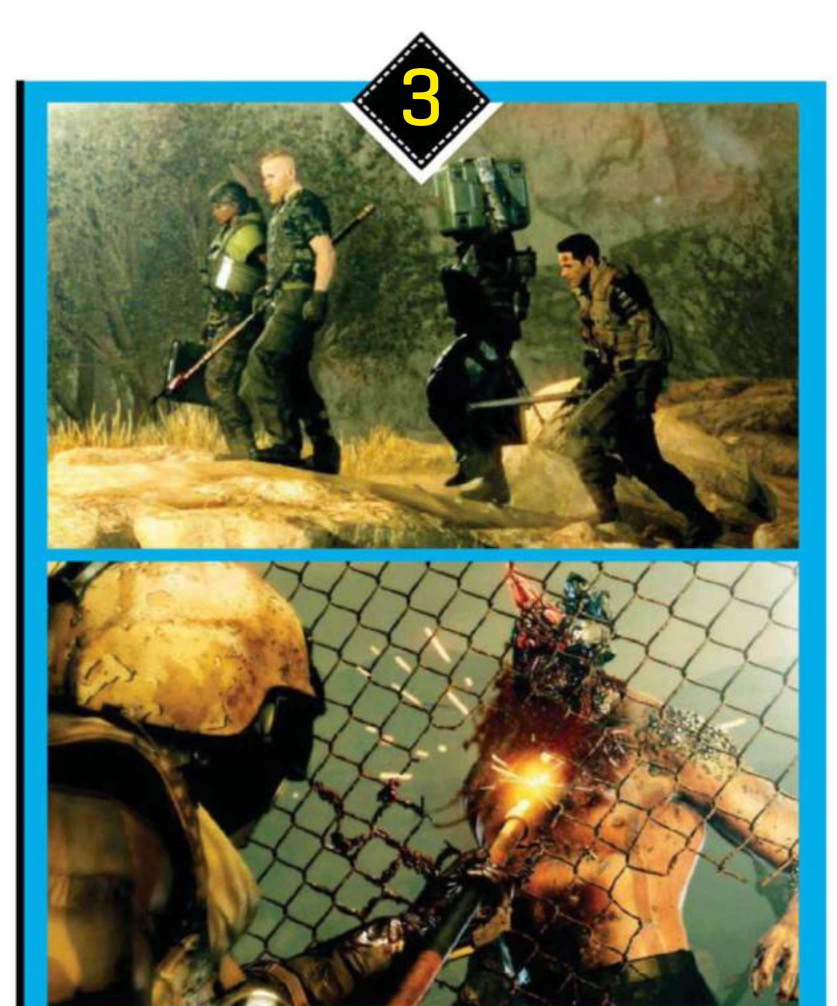




La segunda pantalla era algo impresionante, pero con el teclado se ganará autonomía al reducir el consumo.

DISEÑO POR VOTACIÓN

Tras la financiación fallida, PGS Labs tomó la decisión de seguir desarrollando Portable Gaming System y trabajar para poder mostrar lo antes posible un prototipo real de la máquina. Se han puesto en marcha encuestas donde se votan distintas opciones de diseño. Decisiones como un teclado físico en lugar de la segunda pantalla o la disposición de los botones L3 y R3 están en manos de los usuarios.



3

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Nuevo Metal Gear en camino... con el apellido "Survive"

Konami ha presentado el primer *Metal Gear* sin Kojima ni Snake, pero con zombis y orientado al cooperativo online

Cuando la relación entre Hideo Kojima y Konami llegó a su fin, la compañía japonesa aseguró que seguiría desarrollando juegos de la saga *Metal Gear*, algo que provocó escalofríos entre los fans, que no conciben que la saga continúe sin la mente que la creó hace 29 años. Aunque no es una continuación, ya que no lleva el apellido "Solid", ni veremos a Snake, una de las sagas más famosas de los videojuegos volverá en 2017 con una nueva entrega muy diferente. *Metal Gear Survive* nos pondrá en la piel de un soldado anónimo que, tras la destrucción de la *Mother Base* al final de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, es absorbido por un agujero negro que lo transporta a otra dimensión. Allí, junto a otros soldados, luchará contra zombis alienígenas con cristales por cabeza. Este *Survive* será un juego cooperativo para cuatro jugadores, en el que el fin está claro: sobrevivir. La recepción ha sido bastante negativa y las comparaciones, que siempre son odiosas, no han tardado en aparecer (se asemeja a *Resident Evil Umbrella Corps)*. Eso sí, habrá que esperar a jugarlo para poder valorarlo, pero no es lo que los fans esperaban. O puede que sí...

4

■ Además de las espadas y lanzas, habrá ciertas armas que nos permitirán dañar a los enemigos a una distancia prudencial.





■ No todo será combatir o ir de pesca, también habrá momentos más distendidos. Por ejemplo, las carreras de chocobos, que serán tremendamente divertidas.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Nuevos datos sobre Final Fantasy XV: historia, DLCs... y mucho más

Square Enix compensa el retraso de uno de los juegos más esperados del año con un aluvión de nuevos datos e imágenes.

Final Fantasy XV es uno de los juegos más esperados no solo del año, sino de la última década. Ha sufrido retrasos, cambios de nombre e incluso ha pasado por etapas en las que no sabíamos si existía. Pero Square Enix está ya en la recta final previa a su lanzamiento y, tras anunciar un último retraso de dos meses, ha liberado un montón de información. Para empezar, la historia será un punto clave de la experiencia: abarcará 10 años de la vida de los protagonistas, y seguiremos a Noctis desde su adolescencia hasta convertirse en adulto. Además, se narrará de dos maneras, ya que la aventura tendrá mecánicas de mundo abierto durante las primeras horas que desembocarán en un desarrollo más lineal en el tramo final. Según sus creadores, completar la aventura (sin tocar las numerosas misiones secundarias) nos llevará 50 horas, que se expandirán gracias al pase de temporada, que incluirá seis DLCs. Aquí viene la polémica, ya que Tabata, el director del juego, ha confirmado que habrá más DLCs no incluidos en el pase de temporada, aunque no sabemos si serán misiones o elementos estéticos. Sea como fuere, la aventura comenzará el 29 de noviembre y, a tenor de lo que probamos el mes pasado, las impresiones no pueden ser más favorables... ■



WEB **Robin Puck Goodfellow**

“Espero que sea como Final Fantasy VII u VIII, con zonas lineales y partes de mundo abierto para mejorar tu personaje y tener toda clase de aventuras.”

5



DLC / PS4 - ONE - PC

Ashes of Ariandel, la primera expansión de Dark Souls III

Amantes de las muertes reiteradas, muy pronto podréis luchar, y morir, en las tierras heladas de Ariandel.

Si echabais de menos morir a manos de esqueletos con un nivel inferior al vuestro, estáis de enhorabuena. El 25 de octubre verá la luz *Ashes of Ariandel*, la primera de las dos expansiones previstas para *Dark Souls III*. Aunque se han compartido muy pocos datos sobre el contenido de este DLC, sabemos que nos invitará a adentrarnos en una oscura tierra, repleta de parajes helados, para desentrañar uno de los más terribles secretos que oculta el juego de From Software. En *Ashes of Ariandel* contaremos con nuevas armas, armaduras y magias, con las que tendremos que equiparnos para recorrer un nuevo área y derrotar el mal que habita en el corazón de Ariandel, para así acabar con la contaminación que está emponzoñando las tierras. Por el camino tendremos que enfrentarnos a nuevos enemigos y desafíos que nos pondrán las cosas muy difíciles, algo que precisamente es lo que busca el jugador de *Dark Souls*.

Además, habrá nuevas características para el modo multijugador, como un nuevo mapa PvP. *Ashes of Ariandel* llegará a un precio de 14,99€, aunque también está incluido en el pase de temporada. *Praise the sun!*



Las cifras del mes

20% del total del juego es lo que veremos en la primera partida de Dishonored 2

500 millones de dispositivos tienen instalado Pokémon GO!

90% de caída de jugadores simultáneos en PC tras los primeros días de No Man's Sky

49,99€ costará el Season Pass de Battlefield 1, que dará acceso a 16 mapas

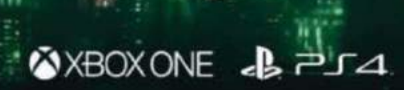
2 horas de juego a la semana es lo ideal, según un estudio. 9 sería perjudicial

16 mapas son los que al final incluirá Call of Duty Modern Warfare Remastered

¿Nivel de satisfacción en la feria Gamescom con la demo de Final Fantasy XV? **90%**

8 demos de juegos acompañarán a cada PlayStation VR





YA A LA VENTA







ANUNCIOS / 3DS

Nintendo 3DS
fue protagonista del último Nintendo Direct

Puede que NX esté a la vuelta de la esquina, pero 3DS aún tiene mucha vida por delante, gracias a nuevas entregas de sagas asentadas y adaptaciones de WiiU.

Aunque Nintendo presentará su nueva consola (conocida como NX) en cualquier momento, la veterana 3DS va a seguir recibiendo nuevos títulos. Así lo dejó claro en el último Nintendo Direct, en el que la compañía se centró en la portátil y anunció un montón de novedades, empezando por una nueva línea de amiibo **(1)**: Toon Link y Zelda, Link de *Ocarina of Time* y Link de 8 bits saldrán el 2 de diciembre y se podrán utilizar en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Poochy, un nuevo amiibo de lana, se pondrá a la venta el 3 de febrero del año que viene.

Si entramos en el terrero de los juegos, *Mario Maker 3DS* y *Poochy and Yoshi's Wooly World* **(2)** harán disfrutar de lo lindo a los poseedores de la portátil. En *Mario Maker* (previsto para el 2 de diciembre) podremos construir nuestros propios niveles haciendo uso de la pantalla táctil... pero no podremos compartirlos online. Por su parte, en *Poochy and Yoshi's Wooly World* (llegará el 3 de febrero del 2017) disfrutaremos de todos los niveles del original con algunos extras donde manejaremos al simpático perrete Poochy.

Los juegos deportivos de Nintendo siempre son bienvenidos y con *Mario Sports Superstar* **(3)** tendremos completas versiones de cinco deportes, además de torneos para un jugador y modos de competición tanto local como en línea. Llegará en primavera del 2017.

Otro juego original para 3DS es *Pikmin*. **(4)** Se lanzará en 2017 y no tiene ni título oficial, pero sí sabemos que será una aventura 2D en la que tendremos que ser hábiles para resolver los rompecabezas. Como siempre, cada pikmin tendrá unas características especiales que deberemos tener en cuenta para superar los niveles.

Por último, Nintendo ha presentado un nuevo modelo de 3DS **(5)** que, por desgracia, es exclusivo para el mercado norteamericano. Por si alguien lo dudaba, a 3DS aún le queda mucha guerra, y diversión que ofrecernos.

WEB Mask DeMasque

“A pesar de la ausencia de NX, ha sido un Direct intenso y con bastante chicha en varios frentes. La Gran N está a tope.”

NINTENDO SIGUE DEMOSTRANDO QUE 3DS ES SU CONSOLA MIMADA Y CONTINÚA ANUNCIANDO JUEGOS PARA TODO TIPO DE JUGADORES

1 AMIIBO

Nueva línea de amiibo de la saga *Zelda*, que derrocha amor por los clásicos, y otro de lana para jugar en el *Poochy and Yoshi's Wooly Wolrd* de 3DS.



2 JUEGOS DE Wii U A 3DS







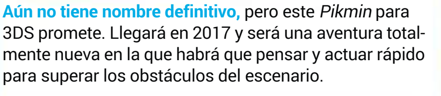
Podremos disfrutar de nuevos niveles en el adorable *Poochy and Yoshi's Wooly World* y de la creación de alocados niveles en *Mario Maker* con soporte para la pantalla táctil.

4 PIKMIN PARA 3DS







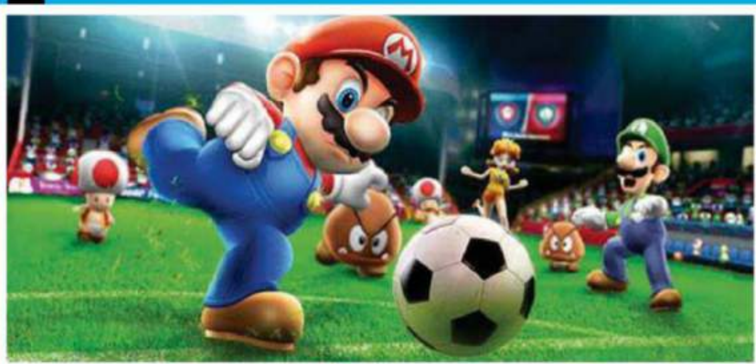




Aún no tiene nombre definitivo, pero este *Pikmin* para 3DS promete. Llegará en 2017 y será una aventura totalmente nueva en la que habrá que pensar y actuar rápido para superar los obstáculos del escenario.



3 MARIO SPORTS SUPERSTARS







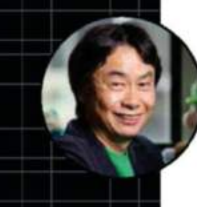
El juego deportivo definitivo. Con *Mario Sports Superstars* podremos disfrutar de fútbol, béisbol, tenis, golf y equitación. Serán recreaciones a gran escala con multijugador online y offline.

5 NUEVO DISEÑO PARA LA CONSOLA



Cada dos por tres aparece un nuevo diseño de Nintendo 3DS (a cuál más bonito que el anterior). Sin embargo, como ocurrió con la New 3DS inspirada en SNES, en Europa nos quedaremos sin esta "Galaxy Style New 3DS XL", ya que es exclusiva del mercado norteamericano.

Las frases del mes



"El equipo que está desarrollando Super Mario Run para iOS es el que estuvo tras el Super Mario original"

Shigeru Miyamoto. Creador de Mario



"Me preocupa que Sony no pueda guardar secretos. Hoy día todo se filtra, incluso en Apple"

Thomas Puha. Responsable de comunicación de Remedy



"Es importante ofrecer una experiencia que demuestre el salto de potencia entre PS4 Pro y Xbox Scorpio"

Albert Penello. Responsable de planificación de Xbox



"Los 4K de PS4 Pro mejoran la inmersión emocional y son capaces de transformar los videojuegos"

Mark Cerny. Diseñador de PS4



"No deberíamos haber mostrado el tráiler de RIME en Gamescom 2013"

Raúl Rubio. CEO de Tequila Games



"Haríamos dinero fácil remasterizando Mass Effect, pero estamos centrados en el futuro"

Peter Moore. Jefe de operaciones de EA



"Haremos un mejor trabajo dando a conocer la nueva Nintendo NX"

Reggie Fils-Aime. Presidente de Nintendo América

7



■ **LITTLE NIGHTMARES** llegará en primavera y mezclará estancias lúgubres con puzles y mecánicas de sigilo.

NUEVOS JUEGOS / ■ MULTIPLATAFORMA

Los desarrolladores indie salvarán el mundo (literalmente)

Los juegos independientes llegaron para quedarse hace años... siguen sorprendiendo con aventuras de lo más originales.

Los estudios independientes no necesitan hacer lo que dicta el mercado y, por tanto, innovan, rompen reglas y ofrecen productos muy originales. Estos videojuegos pueden llegar de la mano de grandes compañías (como *Ori and the Blind Forest* o *Unravel*) o aparecer de la nada para triunfar (el caso de *Undertale*).

De la manera que sea, los "indies" llegaron ya hace años y no hay visos de que vayan a irse... y prueba de ello son dos nuevas propuestas, muy diferentes. Por un lado tenemos *Little Nightmares*, obra del estudio sueco Tarsier que bajo el manto de Bandai Namco nos pondrá en la piel de Six, quien deberá huir de las garras de almas corruptas que quieren usarla como alimento. El juego mezclará puzles y sigilo, pero el punto fuerte parece la ambientación y el uso de la iluminación. El diseño deformará elementos de cuentos infantiles para lograr un toque lúgubre que le sienta como anillo al dedo.

Por otro lado, tenemos *Dawn for the Devs*, del estudio español Underdog. Actualmente buscan financiación en Kickstarter para seguir desarrollando un juego 2D en el que controlaremos a mitos de la industria como Miyamoto, Schaffer o Molyneux (todos con nombres falsos), que usarán sus habilidades para vencer a los "fanboys", Metacritic o a los "trolls". Un homenaje tanto a las mecánicas de un montón de juegos como a varios géneros y, por supuesto, a los grandes creativos de la industria. Ver a Kojima metido en una caja... no tiene precio. ■

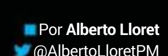






■ **DAWN FOR THE DEVS** nos pondrá en la piel de los diseñadores de videojuegos más reconocidos de la industria. Cómo no, cada uno tendrá habilidades especiales.

Pulsa Start




Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

LA DE-"GENERACIÓN" QUE NADIE PIDIÓ

Con la presentación de PS4 Pro aún reciente, dos palabras se me repiten en la cabeza. Por qué. Por qué... No soy accionista de Sony, pero imagino que detrás de esta decisión tiene que haber una motivación económica, de imagen de marca o algo, y no solo para vender más consolas. Bien porque quieren colocar más paneles 4K antes de que llegue la siguiente novedad (probablemente las 8K), bien porque el 4K es lo que está "de moda", como el 3D en su día... o vaya usted a saber. El caso es que Andrew House no me convenció en la presentación (no estaba tan eufórico como al presentar PS4), ni con el *rollo* que se tiró en entrevistas posteriores, alegando que PS4 Pro nacía para frenar la migración de jugadores de consola que se iban al PC en busca de mejores gráficos. Y no me lo creo por múltiples razones:

1) Esa migración lleva sucediendo desde que nacieron las consolas, y es más acentuada desde que las consolas no pueden seguir los avances técnicos del PC. Se olvidó decir que la migración es bidireccional, y que hay "peceros" que optan por la consola, por ejemplo, al tener un hijo y menos tiempo para jugar.

2) Del mismo modo, mucha gente no dispone de un PC para mover los juegos en nivel Ultra y con todo al máximo, ni está dispuesta a soltar 800 € o más sólo por la gráfica más puntera.

3) Según diversas fuentes, se estima que podría haber instaladas un total de 50 millones de pantallas 4K en todo el planeta. Es decir, muchas casas no tienen el equipo necesario para sacar verdadero provecho de PS4 Pro.

4) Por algunos de estos motivos, precisamente, mucha gente elige las consolas por ser sistemas cerrados, sin opciones de expansión. Al menos era así hasta este año: comprabas la consola y te olvidabas de renovarla.

Al final, me queda la sensación de que se está cogiendo lo peor de ambos mundos, aderezado con los ciclos de renovación de los móviles. Habrá juegos que permitan elegir entre diversas opciones gráficas, y habrá consolas con distintas especificaciones. Todo bajo un único ecosistema, en el que los juegos serán únicos, pero los veremos de distinta forma (la combinación entre modelo de consola y tipo de tele dejará distintos resultados). No veo mal que se den más opciones al consumidor, pero para mí, no dejan de ser complicaciones innecesarias, y que reflejan varias cosas, algunas preocupantes. Primero, y más grave, es que hoy en día, en un juego, lo que más importa no es la jugabilidad, sino verlo en 4K. Porque esa potencia extra es para que veamos más hojas en movimiento, no para introducir IAs más complejas o nuevas mecánicas. Segundo, que con los desarrollos multiplataforma los estudios ni se molestan en optimizar los juegos para cada plataforma. Pienso en el detalle de *Uncharted 4* y me pregunto si realmente necesito más calidad gráfica en un juego....

> *Hoy en día, lo que más importa no es la jugabilidad, sino verlo en 4k. Porque la potencia extra es para ver más detalle, nada más.*

8



ReCore es un curioso juego de aventura y acción trepidante creado por uno de los padres de *Mega Man*.



NUEVOS DATOS | ONE - PC

ReCore y Forza Horizon 3 no están doblados al castellano

Sin embargo, sí traerán voces en español latino, portugués o ruso.

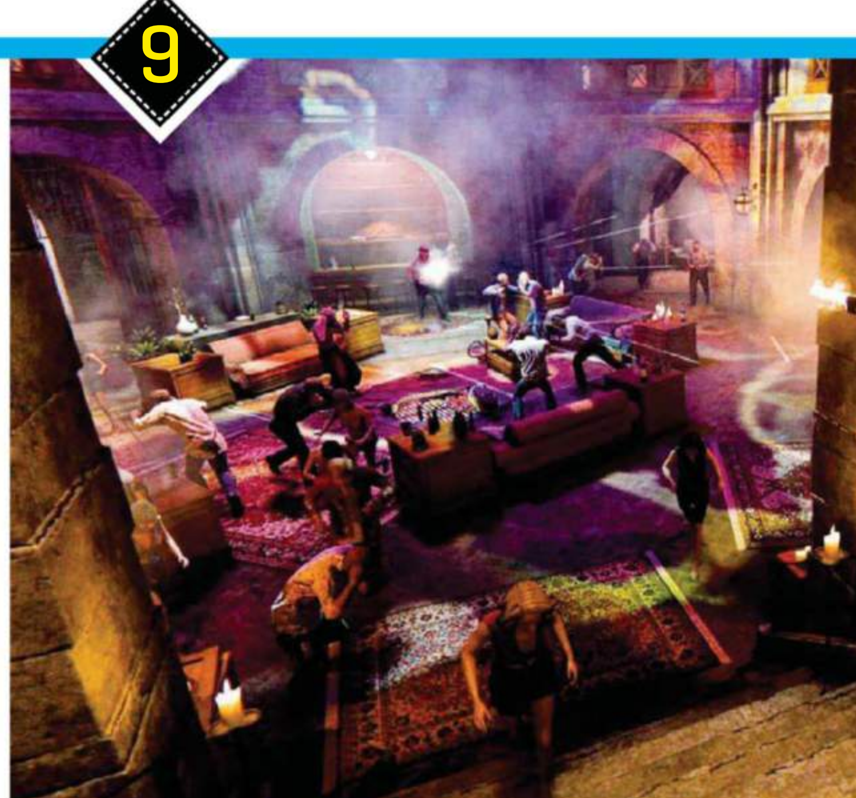
Malas noticias para los jugadores que gustan de escuchar los videojuegos en su idioma. Al igual que pasó en abril con *Quantum Break*, dos de los nuevos lanzamientos de Microsoft para Xbox One y PC con Windows 10, *ReCore* y *Forza Horizon 3*, nos llegan sin las voces en castellano. Sí incluirán doblaje en inglés, español latino, italiano, portugués, francés, alemán o, en el caso de *ReCore*, ruso. Se "podría" perdonar en *ReCore*, que no es una superproducción y se acerca más a un desarrollo "indie", pero no en *Forza Horizon 3*, un proyecto viable por tener pocas voces y que contrasta con lo que pasó con sus predecesores, que llegaron en perfecto castellano y con voces reconocibles. Lo triste es que siguen la tendencia iniciada en abril y, por desgracia, no parece tener visos de cambiar en un futuro próximo. *Gears of War 4* sí contará con voces en castellano, pero no estarán incluidas en el disco y serán añadidas mediante un parche tras el lanzamiento, evidenciando un desinterés inicial en doblar el juego a nuestro idioma. Esperemos que la cosa cambie, aunque no pinta bien...

9

NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - PC

Confirmados los primeros DLCs de Mafia III

La historia de Lincoln y compañía se expandirá mediante varios DLCs.



Mafia III apunta a ser uno de los juegos más interesantes en esta recta final de 2016, gracias a la impresionante aventura en mundo abierto que están construyendo Hangar 13 y 2K Games. Y, conscientes de sus posibilidades, han detallado los planes de expansión tras su debut. Habrá DLCs gratuitos que añadirán trajes, armas y opciones para tunear los vehículos, pero el contenido "fuerte" estará en el pase de temporada, a la venta por separado e incluido en las ediciones Deluxe y Coleccionista.

Serán tres expansiones de lo más variadas. En *"¡Más rápido!"*, Lincoln se reencontrará son Roxy Laveau, un viejo amor que le animará a acabar con un sheriff corrupto. En *"El signo de los tiempos"* tendremos que acabar, por encargo del padre James, con una secta que está llevando a cabo una serie de asesinatos rituales. Y en la última, llamada *"Piedras sin remover*, Lincoln unirá fuerzas con el agente de la CIA John Donovan para resolver algunos asuntos pendientes del pasado del protagonista en la guerra de Vietnam.





10

PRIMERAS IMÁGENES / PS4 - PS4 - ONE - 360 - PC

Clementine regresa en TWD: A New Frontier

Tras el *spin-off* de Michonne, Clementine vuelve convertida en una adolescente y con nuevos compañeros de viaje.

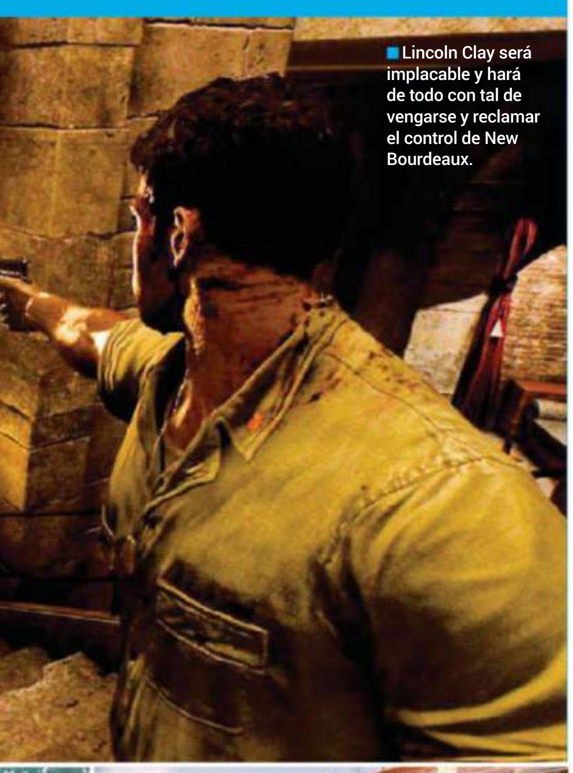
En abril del 2012, Telltale Games se sacó de la manga el espectacular *The Walking Dead*, un videojuego inspirado en los cómics de Robert Kirkman que sorprendió gracias a sus mecánicas jugables, su formato episódico de serie televisiva y una historia profunda, adulta y que tenía variantes en función de nuestras decisiones. Telltale ha ido refinando la fórmula y nos ofrecerá en noviembre un juego que será tanto una continuación como un nuevo comienzo para la saga. *A New Frontier* es el nombre del primer episodio de este *The Walking Dead*, en el que controlaremos a una Clementine adolescente que sigue buscando su sitio en el mundo y que estará acompañada por un joven llamado Javier, al que podremos manejar en algunas ocasiones. La historia nos llevará cerca de Virginia, donde nos encontraremos con personajes de los cómics y donde descubriremos que, a lo mejor, Clementine ya no es la dulce niña de las entregas anteriores, algo que Javier descubrirá a lo largo de la aventura.



Como la miniserie de Michonne, *A New Frontier* no llegará a Vita.



Javier será controlable en momentos puntuales de la aventura.



Lincoln Clay será implacable y hará de todo con tal de vengarse y reclamar el control de New Bourdeaux.





Clem y Javier serán los protagonistas de esta nueva temporada.



Las duras decisiones seguirán siendo uno de los puntos clave.

Sandbox



Por David Martínez
@DMHobby



CALL OF DUTY, CAMINO HACIA EL FREE TO PLAY

Acabo de regresar de COD XP 2016, un evento celebrado por Activision en el que hemos podido probar el multijugador de *Call of Duty Infinite Warfare*, *Modern Warfare Remastered* y el DLC final de *Call of Duty Black OPS 3*. Tenéis todas las novedades sobre este FPS más adelante, en un completo reportaje. Sin embargo, aquí voy a escribir sobre una conversación que mantuve con Black (@BlackEspanolito en Twitter) acerca del futuro de la saga. Por si alguien no le conoce, aunque sobran las presentaciones, Black es el responsable del canal de Youtube de Optic, y también es jugador profesional.

Dentro del universo *Call of Duty*, mis gustos pertenecen a una generación diferente: yo prefiero los juegos con ambientación histórica y las partidas multijugador más reposadas, sin doble salto ni carreras por la paredes... y por supuesto, con armas reales. El caso es que ambos coincidimos en lo que debería hacer el juego para convertirse en un eSport a la altura de *Counter Strike* (en número de jugadores, por supuesto).

La cuestión es que no todos los jugadores profesionales pueden aprender un sistema de juego distinto cada año, y no todos los equipos se pueden permitir cambiar su alineación según el *Call of Duty* que toque. Activision debería copiar el modelo de los Free to Play y lanzar una edición específica para eSports: un juego de distribución gratuita, que se mantenga constantemente actualizado y cuyos ingresos provengan de la compra de armas y nuevas skins por parte de los jugadores (así es como funciona *Counter Strike*) o incluso de pagar por descargarse los nuevos mapas. Hace unos años, Activision ya intentó replicar este modelo con *Call of Duty Online* para el mercado asiático, y la verdad es que los resultados fueron muy buenos.

Entonces, ¿por qué la compañía prefiere entrar en un modelo "de desgaste", con costes multimillonarios cada año, obligándose a desarrollar campaña, zombies y contenidos adicionales, y a sumergirse en mastodónticas campañas de marketing? Desde luego, a la compañía le saldría mucho más rentable el modelo F2P, y ahorraría muchos costes de distribución y marketing. Supongo que la respuesta es algo tan sencillo como "si algo no está roto, no lo arregles" (y no podemos olvidar que *Call of Duty Black Ops 3* es el juego más vendido de toda la generación). Por otro lado, el mercado de juegos tradicionales, con una nueva entrega cada año en lugar de actualizaciones, alimenta una enorme maquinaria: nuevos jugadores que van entrando en *COD* con cada juego, mientras otros abandonan la saga porque ya no les gusta la ambientación o prefieren tomarse un año de descanso. Parece que es un modelo que soporta mejor el paso del tiempo; así *Call of Duty* nunca se queda anticuado. ■

« Call of Duty debería imitar el modelo Free to Play para convertirse en un eSport a la altura, en número de jugadores, de Counter Strike »

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. The Witcher III: Wild Hunt ... Multi
3. Rise of the Tomb Raider ... One-PC-360
4. Pokémon Go ... Móvil
5. Forza Horizon 3 ... One-PC
6. FIFA 17 ... Multi
7. Fallout 4 ... Multi
8. Yo-Kai Watch ... 3DS
9. Super Mario Maker ... Wii U
10. F1 2016 ... Multi



FIFA 17. Como todos los años, el final del verano trae una nueva entrega del simulador, tan cargada de opciones como siempre.

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
3. LEGO Dimensions ... Multi
4. Monster Hunter Generations ... 3DS
5. Odin Sphere Leifthrasir ... PS4-Vita
6. Doom ... Multi
7. Dragon Quest VII ... 3DS
8. Attack on Titan: Wings of... ... Multi
9. Dying Light ... Multi
10. Armikrog ... Multi



LEGO DIMENSIONS. Unifica dos cosas que triunfan en casa: juegos y ladrillos LEGO. Algunos packs, como el de Midway, son amor.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. Metal Gear Solid V ... Multi
3. The Witcher III: Wild Hunt ... Multi
4. Bloodborne ... PS4
5. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
6. Dark Souls III ... Multi
7. Inside ... Multi
8. Fallout 4 ... Multi
9. Call of Duty: Black Ops III ... Multi
10. Pokémon Go ... Móvil



DEUS EX: MANKIND DIVIDED. Propone un desarrollo con toques de rol, shooter y sigilo, con una ambientación cyberpunk imbatible.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Monster Hunter Generations** ... 3DS
2. Dragon's Crown ... PS3
3. Yakuza 5 ... PS3
4. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
5. Assetto Corsa ... Multi
6. Uncharted 4 ... PS4
7. FIFA 17 ... Multi
8. Streets of Rage ... Multi
9. The Revenge of Shinobi ... Multi
10. Sleeping Dogs ... Multi



STREETS OF RAGE. De vez en cuando, vuelvo a esta obra maestra del beat'em up. Para mí, han pasado los años; para ella, ni uno solo.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher III: Wild Hunt** ... Multi
2. Fallout 4 ... Multi
3. Uncharted 4 ... PS4
4. Doom ... Multi
5. Inside ... Multi
6. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
7. Yakuza 5 ... PS3
8. Xenoblade Chronicles X ... Wii U
9. XCOM: Enemy Unknown ... Multi
10. Skate ... PS3-360



SKATE. Ningún juego ha conseguido reflejar con tanto realismo este deporte. Una pena no volver a disfrutar de su inmejorable control.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Metal Gear Solid V** ... Multi
2. Dark Souls III ... Multi
3. Doom ... Multi
4. Far Cry 4 ... Multi
5. Bloodborne ... PS4
6. Mad Max ... Multi
7. Batman Arkham Knight ... Multi
8. Sombras de Mordor ... Multi
9. Uncharted 4 ... PS4
10. No Man's Sky ... PS4-PC



FAR CRY 4. He regresado a Kyrat para poner fin a la tiranía de Pagan Min de una vez por todas... con la ayuda de un kukri y un arco.

Volver de vacaciones ha sido duro, pero lo hemos llevado mejor gracias a experiencias como éstas.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Fallout 4** ... Multi
2. Doom ... Multi
3. Uncharted 4 ... PS4
4. Quantum Break ... One-PC
5. The Evil Within ... Multi
6. The Witcher III: Wild Hunt ... Multi
7. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
8. Until Dawn ... PS4
9. The King of Fighters XIV ... PS4
10. Inside ... Multi



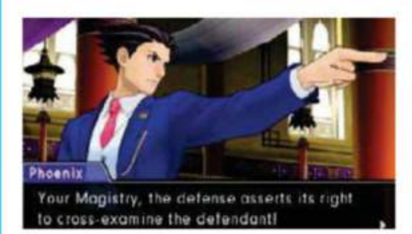
THE KING OF FIGHTERS XIV. Sus gráficos no llaman la atención, pero su variedad y su jugabilidad están a la altura de los mejores.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Ace Attorney - Spirit of Justice** ... 3DS
2. Dragon Quest VII ... 3DS
3. Fire Emblem Fates ... 3DS
4. Xenoblade Chronicles X ... Wii U
5. Tokyo Mirage Sessions #FE ... Wii U
6. Super Smash Bros ... Wii U
7. SteamWorld Heist ... Multi
8. Zelda: Twilight Princess HD ... Wii U
9. The Walking Dead: Michonne ... Multi
10. Devil Survivor 2: Record Breaker ... 3DS



SPIRIT OF JUSTICE. Septiembre es un gran mes para 3DS, con dos juegos que esperaba con ganas: *Ace Attorney* y *Dragon Quest VII.*

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

NUNCA HAY SUFICIENTES CLÁSICOS DESEMPOLVADOS

Es difícil vislumbrar cómo será el futuro próximo de las consolas, con esa innecesaria PS4 Pro ya a la vuelta de la esquina, los futuros planes de Microsoft de eliminar las generaciones o lo que quiera que sea Nintendo NX. Sin embargo, hay una cosa que sí que tengo muy clara, y es que el pasado va a seguir muy presente.

Como hacemos muchas veces, este verano a mi hermano y a mí nos ha dado por viajar en el tiempo revisitando las calles de *Streets of Rage* y volviendo a ajustar cuentas en *The Revenge of Shinobi*. Al son de las notas de Yuzo Koshiro, me percaté de que, para nuestra dicha, no sólo los usuarios somos de nostalgia fácil. No son pocas las compañías que, a corto y medio plazo, van a colmar nuestros deseos con la puesta al día de verdaderos hitos de los videojuegos, a veces en forma de remasterizaciones y, otras, en forma de nuevos títulos inspirados en grandes clásicos.

Para empezar, Nintendo está a punto de lanzar NES Mini, la revisión de la máquina con la que empezó todo, que llegará cargada con treinta de sus juegos —como treinta fueron también los títulos que contuvo *Rare Replay* hace ya un año—. Yo nunca la tuve, pero sí poseí, hermano mayor mediante, la consola que intentó plantarle cara, Master System, y su sucesora, Mega Drive. Por eso, estoy entusiasmado con *Sonic Mania*, un juego que va a devolverle al erizo más rápido del mundo sus púas de 16 bits. No es el único mito seguero que va a regresar. En la Gamescom pude probar *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, sucesor espiritual de *Wonder Boy*, y sólo os puedo decir que fue el juego que más disfruté de toda la feria, probablemente. No hay que olvidarse de *Shenmue III*, aunque pongo en duda que lo vayamos a ver en diciembre de 2017, como se prometió tras su anuncio. No hay prisa.

También hay que estar ojo avizor con *Yooka-Laylee* y *Bloodstained*, otros dos juegos financiados en Kickstarter que, precisamente, han sufrido retrasos. El primero lo están desarrollando antiguos miembros de Rare (de la de verdad, no de la de ahora, desnortada con *Sea of Thieves*, que puede ser más infame que el mismísimo Long John Silver) y será un *Banjo-Kazooie* con otro nombre; el segundo corre a cargo de Koji Igarashi y será un *Castlevania* en toda regla. Son sagas nuevas, pero la genética heredada de sus progenitores es inequívoca.

Sony y Activision también nos van a agasajar con una triple revisión de los *Crash Bandicoot* de PSOne. Igualmente, Square acaba de traer *Dragon Quest VII*, inédito en Europa en su día, y en unos meses repetirá con su secuela. Ojalá las remasterizaciones que tanto se llevan hoy por hoy fueran más de juegos longevos y menos de títulos de ayer. El pasado que se medía en bits es un pozo petrolífero y el depósito de los nostálgicos, un pozo sin fondo.

“No son pocas las compañías que, a corto plazo, van a colmar nuestros deseos con la puesta al día de verdaderos hitos de los videojuegos”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

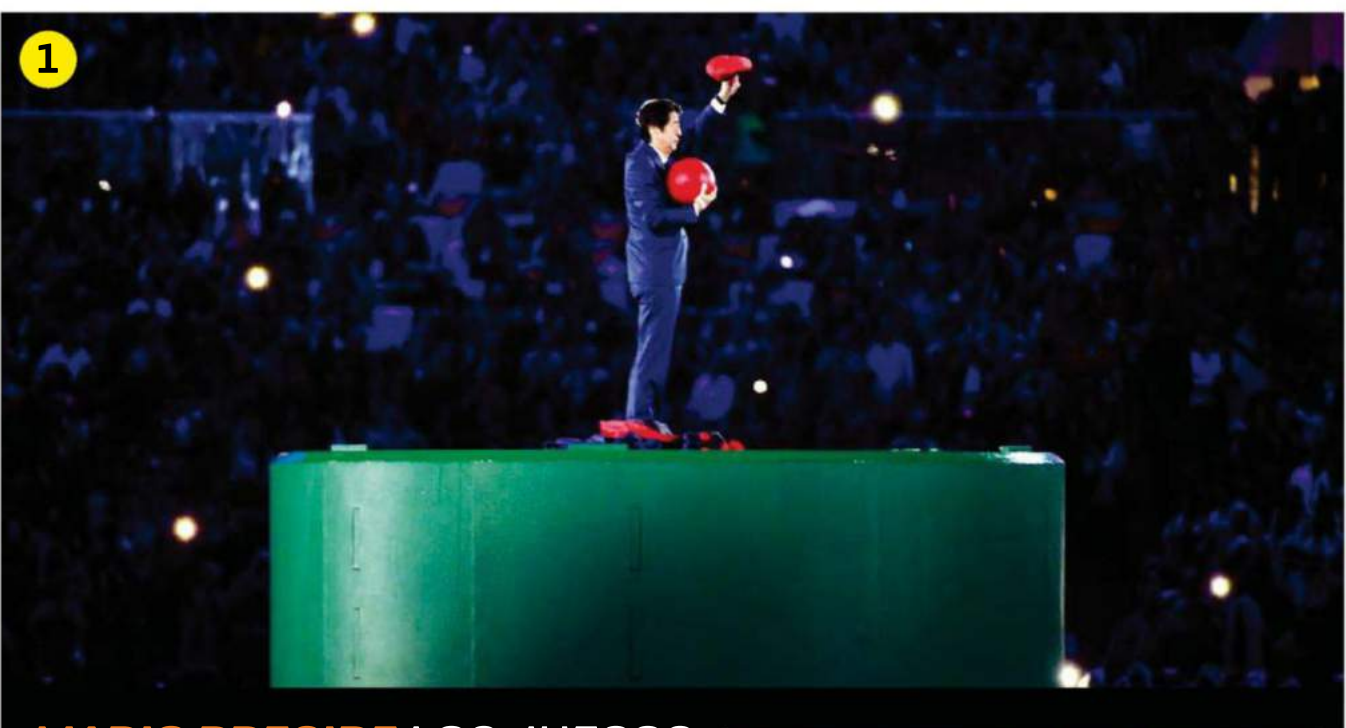
Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Nos faltan páginas para encajar todas las noticias que nos ha dado la "vuelta al cole", pero aun así hemos colado algunas falsas. Si distingues cuáles son, ya estarás preparado para Internet.



MARIO PRESIDE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE TOKIO 2020

De fontanero a primer ministro de Japón: así reza el LinkedIn de Super Mario, que acabó convertido en el inesperado protagonista de la ceremonia de clausura de los JJ.OO. de Río, que cedió el relevo olímpico a Tokio. En su épico vídeo de presentación, varios deportistas e iconos audiovisuales como Oliver y Benji, Pac-Man, Hello Kitty, Doraemon y Mario se pasaban una pelota roja; de pronto, el gato cósmico se sacó del bolsillo una tubería verde que atravesaba el planeta Tierra para llevar a Mario de Río a Tokio... reconvertido en el jefe de gobierno Shinzo Abe. Sonic se quedó en casa con sus "anillos" olímpicos.



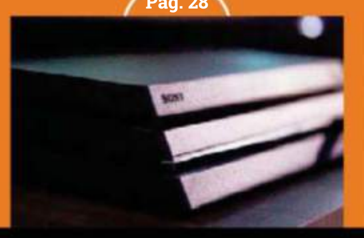
- ☐ ESTO VA A SER MEJOR QUE EL E3
- ☐ DEJAD LAS SETAS

Pág. 24



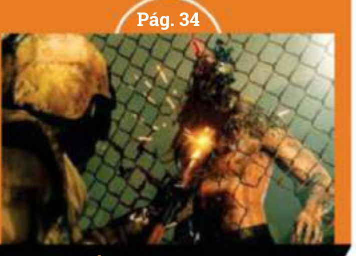
LA OTRA CARA
Noticias que parecen broma... o lo son

Pág. 28



LA COMUNIDAD
Vuestra opinión más candente

Pág. 34



LA POLÉMICA
Metal Gear: "I will *Survive*?"



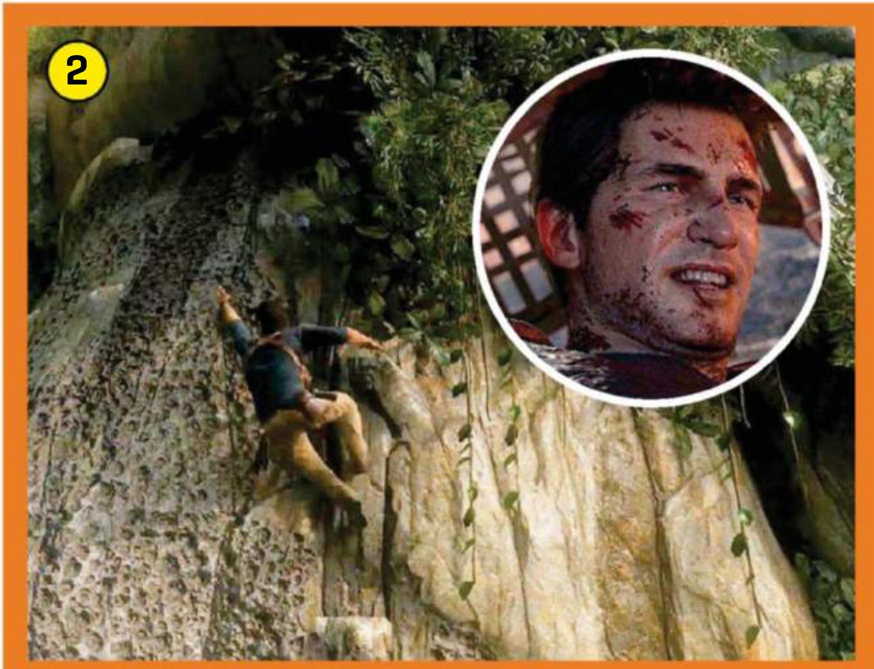
¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!





www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



2

HOSPITALIZADO TRAS REESCALAR UN MONTE A 4K NATIVAS EN PS4 PRO

Mientras se anunciaba la procompatibilidad de *Uncharted 4* en PS4 Pro junto a otros títulos como *Deus Ex: Mankind Divided* o *Battlefield 1*, Nathan Drake sufrió una aparatosa caída mientras intentaba reescalar la Montaña Gráfica durante sus últimas vacaciones. Según fuentes cercanas a Naughty Dog, "Nate" intentó trepar en resolución 4K nativa, pero al verse forzado a estirar el brazo en exceso para lograrlo, acabó resbalando ladera abajo hasta impactar contra el suelo. A partir de ahora, tendrá que ayudarse de un sistema de arneses renderizados que le ayudarán a alcanzar la cima visual de manera artificial, aunque "si lo ves desde lejos no se nota", asegura un miembro de la familia. Mientras se recupera a base de parches, no queremos imaginar qué puede pasar si se le ocurre salir del hospital corriendo a 4K y 60 fps.

☐ SE VA A QUEDAR SLIM ☐ VAYA NATHAN FAKE

3

"Si pides un reembolso con 50 horas jugadas, eres un ladrón". Así se ha despachado el ex miembro de Sony Shahid Kamal Ahmad al hablar de los usuarios que han pedido recuperar su dinero tras sentirse engañados por *No Man's Sky* al margen de cuántas horas hayan jugado. Al menos, considera que la mayoría de jugadores no son ladrones.

☐ QUIEN ROBA A UN LADRÓN... ☐ CASI ME LO CREO





4

RECORE LLEGA PERFECTAMENTE DOBLADO AL ESPAÑOL... LATINO

Microsoft lo ha vuelto a hacer: *ReCore* no está doblado al castellano en nuestro país, pero sí al español de Latinoamérica con el fin de ahorrar costes de localización, en la línea de *Quantum Break* o *Forza Horizon 3*. Vamos, que no les renta "redoblar" esfuerzos en nuestro humilde territorio, por anacrónico que resulte a estas alturas, sobre todo si tenemos en cuenta que sí se ha doblado al portugués, italiano, francés, alemán y ruso. Como premio de consolación, al menos trae subtítulos en castellano, en un caso similar al de China, Corea y Japón. La única pega es que la banda sonora del compositor de *Limbo* e *Inside* no se haya localizado también con hits latinos mientras Joule Adams se desplaza en bicicleta, como Shakira.

☐ PUES LO PAGARÉ EN PESOS ☐ ¡NO SEAN CHISTOSOS!



NINTENDO DEMANDA A MIYAMOTO Y TEZUKA POR INFRACCIÓN DE COPYRIGHT

En los últimos tiempos, Nintendo ha cancelado nada menos que 562 homenajes de aficionados por vulneración de derechos de propiedad intelectual, entre ellos, el remake de *Metroid II*, *Pokémon Uranium*, un anime de *Zelda* y *No Mario's Sky*, "crossover" del juego de Hello Games. Sin embargo, en esta ocasión, la compañía ha decidido emprender acciones legales por presunto plagio contra el propio Shigeru Miyamoto tras presentar *Super Mario Run* para smartphones en la Apple Event. Según Financial Times, el creativo subió al escenario sin el conocimiento de la cúpula directiva de Nintendo, que tampoco tenía constancia del desarrollo del juego para iOS y Android ni de las negociaciones del japonés con Apple. La demanda incluye a Takashi Tezuka, quien habría colaborado con Miyamoto "a comisión" en sus ratos libres. Adán, Eva y la manzana: la historia se repite.

- [ ] ES QUE ERA CLAVADO A LOS 'NEW'
- [ ] WTF!?

Diagnóstico: "Jugar más de 9 horas a la semana es perjudicial para los niños". Investigadores del Hospital del Mar y el ISGlobal de Barcelona han concluido que jugar 9 horas o más a la semana en edad escolar puede provocar problemas de conducta y conflictos con los compañeros. Sobre todo si trampean en *Overwatch*.

- [ ] POR FIN ALGUIEN PIENSA EN LOS NIÑOS
- [ ] QUÉ NIÑATOS SOIS





YAKUZA 6 INTRODUCIRÁ VIDEOCHATS CON CHICAS DE CARNE Y HUESO

Ya nos estamos desinstalando las apps de Tinder, Badoo, Happn y Wallapop, porque *Yakuza 6* va a introducir la herramienta definitiva para ligar: un minijuego que consistirá en mantener videollamadas con chicas a través de la cam. Y, a juzgar por las imágenes que ha publicado Famitsu, las conversaciones no versarán sobre los pactos de gobierno precisamente, aunque aún no sabemos si serán chats pregrabados o en directo. El polémico minijuego se sumará así a otros más tradicionales, como las ya conocidas recreativas para jugar a clásicos de SEGA, entre ellos, *Virtua Fighter 5*, *Puyo-Puyo* o *Outrun*. *Yakuza 6* nos llegará a principios de 2016, así que tenemos tiempo de recoger la habitación y esconder los pañitos de ganchillo, no vaya a ser que, al final, el Chatroulette sea de verdad.

- [ ] JAPÓN: "PLS, STAHP"
- [ ] TOMA "CAM-ELO"



THE LAST GUARDIAN TENDRÁ UNA FLAMANTE LATE EDITION

Buenas noticias para los fans de Fumito Ueda: tras cinco años de espera desde su primer retraso en 2011, *The Last Guardian* llegará el 27 de octubre en formato invisible, acompañado de una revolucionaria Late Edition prevista para el 7 de diciembre, cuya principal diferencia será incluir el juego, la caja y la carátula. Según su productor Kenji Kaido, "Nos parece una forma idónea de recompensar a todos los jugadores que han esperado a Trico desde 2007", año en el que comenzó el desarrollo, y añade que "estos dos meses extra servirán para corregir todos los bugs detectados en la fase de testeo". Ciertamente, si algo hay que reconocerle a SCE Japan Studio es que no han tenido tiempo suficiente para lanzar un juego terminado en la fecha prevista, si es que algún día la hubo.

☐ ME PILLO LAS DOS ☐ RETRASO, EL VUESTRO

9 **Gears of War no tuvo mujer protagonista por falta de presupuesto.** Cliff Bleszinski ha reconocido que vetó la inclusión de un personaje femenino en los inicios de la saga por los costes que implicaba escribir dos historias; una espina clavada que Rod Fergusson, actual director del estudio The Coalition, se ha sacado con Dell y Kate en *Gears 4*. Para vosotras, jugadoras.

☐ CLIFF, OTRO MACHIRULO
☐ OTRO CACHO' BULO

10

DENUNCIA HABER SIDO AGREDIDA SEXUALMENTE POR UN POKÉMON

Sin ánimo de bromear con temas tan serios, la actualidad ha registrado el caso más surrealista que ha envuelto al fenómeno del verano, y tenía que ser en Rusia. Según informa el diario Daily Mail, una mujer casada acudió a la policía para denunciar una violación por parte de "un Pokémon gigante". Según su declaración, cuando despertó tras una noche jugando a *Pokémon GO*, se encontró a la criatura virtual tumbada sobre ella y desapareció en cuanto saltó de la cama. Su marido le recomendó visitar a un psiquiatra, ya que no es la primera vez que su esposa ve Pokémon en su habitación; de hecho, asegura que su perro les ladra. O el marido está en lo cierto, o a Snorlax no le ha sentado bien el despertar de la siesta.

☐ QUE INGRESE EN UN CENTRO POKÉMON ☐ "ALOLA" VOY Y ME LO CREO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **YESTERDAY ORIGINS**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias de *Yesterday Origins* (versión a elegir entre PS4, Xbox One o PC).



SOLUCIONES del nº 302

1 Verdadera **2** Verdadera **3** Verdadera **4** Falsa **5** Verdadera **6** Falsa **7** Falsa **8** Verdadera **9** Falsa **10** Verdadera

GANADORES de un juego **F1 2016 para PS4** (HC 302)

▸ Rodrigo Coello ▸ Juan Sebastían Vargas ▸ Emilio Chafer Carrión

LA COMUNIDAD

Vuestra red social de papel donde opinar, votar y crear.

MOLA



Que no tener una TV 4K HDR me haga ver los juegos prácticamente idénticos en PS4 y PS4 Pro. El que la tenga, que la disfrute. Yo lo que necesito son más juegos de calidad. José Luis Rubin

Pues nosotros sí tenemos una y la diferencia en *FIFA 17* es brutal. Fijaos en cómo luce Ronaldo en la PS4 clásica y cómo mejora en PS4 Pro. Aunque igual hemos puesto los carteles al revés... ^^'

Que gracias a *Mafia III* por fin podamos viajar al pasado, paseándonos por New Bourdeaux y escuchando la gran música de esa época. Caio Yoo
Ojalá podamos conducir un Seat 124 robado e incluya una cassette de Raphael con el temazo "Mi Gran Coche", ambos lanzados en 1968, o sea, el año en el que transcurre la trama.

***Super Mario Run* me ha dejado muy buenas sensaciones. Eso sí, que no les dé por cambiar setas por manzanas mordidas. Mike Rockmero**
Espérate a que no los cambien por androides mordidos cuando acabe la exclusiva temporal de iOS...

Haber vivido lo suficiente como para jugar a Deus Ex. Juegazo. Carlos Trujillo
Pues ya nos dirás cómo has hecho para que no te maten ni una vez.

La vuelta de *Duke Nukem 3D* por su 20 aniversario, aunque sea en forma remaster. Daniel Cabrera
Todo menos *Duke Nukem Forever 2*.

Que con el porrazo de *No Man's Sky* seguramente en breve lo pueda comprar barato. Fernando Soguero
¿En qué planeta sirven esas porras procedurales?, porque es lo más vendido de agosto... y del año en Steam.

El último tráiler de *FF XV*. Ojalá tenga grandes cinemáticas y una bonita historia de amor... Maite Postigo
A ver si el retraso va a ser porque le han encargado el guion a la autora de "Cincuenta sombras de Noctis".

***Lego Dimensions*, el mejor juego de figuras hasta la fecha. Pietro Sánchez**
Ha superado a Larry Laffer, "El Duke", Geralt y Conker, los mayores figuras.



Que la Armada Española haya utilizado a Pokémon para reclutar soldados en su última campaña... y la revista Pronto lleve guías de Pokémon GO para aprovechar el tirón. Fermín Gamboa

Con la de talentos militares que se están perdiendo en *Call of Duty*... A este paso, Hobby acabará reclutando colaboradores en la Legión y escribiendo reportajes sobre María Teresa Campos y Terelu.

NO MOLA



Que hayan decidido sacar el nuevo *Pikmin* en 3DS. ¿Qué queda para la Wii U antes de que llegue NX? Nicolás Lafferriere

¡Pues *Paper Mario: Color Splash* y *Zelda: Breath of the Wild*! Y en medio del desierto, el *Ever Oasis* de 3DS con Poochy, Dragon Quest VII y VIII, Pokémon Sol y Luna, el citado Pikmin... Ah, y la Mini NES en una palmera, pero no se ve porque es más pequeña que un coco.

Que la gente no entienda que la Pro no es más que una revisión de PS4, no una nueva "gen". Miguel Locutus
Y tanto: ¡deberíamos estar ya acostumbrados a las remasterizaciones!

Que otro exclusivo de Xbox One muy esperado se lleve un 73. Sigo buscando excusa para pillarme una. Antonio A. Moreno
Hay muchas, pero "ReCoredadnos" que no cantemos victoria cuando un juego lleve la garantía de Keiji Inafune. Al menos, como dijo su socio de *Mighty No. 9*, "es mejor que nada".

Las mini orquestas de *Zelda* y *Final Fantasy* que tocarán en la Madrid Gaming Experience. Belén Maui
Pues no olvidéis pasaros por nuestro stand, donde interpretaremos temas de todas las sagas a coro. ¿Por qué creíais que se celebra en Halloween?

Que cada vez seáis más de Sony, infléis las notas de juegos que no merecen un 5 y se os conozca como Sony Consolas. A ver si sois capaces de publicarlo. Carlos Rene Castro
Por supuesto que no vamos a publicar esta infamia. Inflaremos las notas con helio, pero permitir que os expreséis sin censura ya sí que no.

Que no deis DVDs con demos jugables junto a la revista. Mojon Day
Si quieres DVDs, mejor damos películas, como los periódicos. El mes que viene, por 1€ más, la peli de *Ratchet & Clank*. Bueno, mejor por 1€ menos.

Que vengan tantos juegos seguidos y no sea hijo de Amancio Ortega. Carlos Trujillo
Puede haber algo peor: ser su hijo y que no te gusten los videojuegos. Eso sí que tendría "tela" y no don Amacio.



Que la PS4 Slim parezca una báscula... y la PS4 Pro un paquete de Kit Kat. No se ha estrujado mucho los sesos el diseñador. José Roberto Arribas

En realidad, lo del 4K era porque iba a incluir cuatro Kit Kats, pero Andrew House "se tomó un respiro" antes del PlayStation Meeting y la dejó en tres barritas para hacerla más ligera. Lo bueno es que ya sabemos cómo será la PS5... Más le vale a Sony que a los "Scorpiones" no les guste el chocolate.

GALERÍA DE FANART



Alex Negrea



EternaLegend

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



LO MEJOR DEL **TIMELINE**



Daniel Martínez FACEBOOK

"(PS4 Pro) Por meterte una definición más nítida a 4K cuando *Uncharted 4* ya se ve alucinante... Vaya tela, venderá más la Mini NES en noviembre; sale más barato y rentable."



Alundra89 WEB

"(Sobre *ReCore*) Anda que no nos habremos llevado decepciones por el exceso de publicidad: *The Order, Quantum Break, No Man's Sky*..."



FreddyACR WEB

"*FIFA 17* se verá similar al 16, pero han mejorado muchos aspectos importantes de la jugabilidad. En las manos es muy distinto."



Adrián Álvarez FACEBOOK

"Me interesa que haya mejores físicas, más detalles, fluidez y escenarios más naturales... El 4K sólo da más definición."



Mónica Almaraz FACEBOOK

"*The Last Guardian, KH 2.8, FFXV*... Todos retrasados. Vaya casualidad que sea justo cuando sale la PS4 Pro."



Púrpura WEB

"*The Last of Us Remastered*, para que se entienda, se va a "parchear" para Pro. No se va a volver a desarrollar para ella."



Sergio Gómez FACEBOOK

"A mí me parecen de coña estos Pokémon (*Sol y Luna*). Tendré que verlo en persona para criticarlo, pero las fotos y dibujos me parecen demasiado infantiles."



soul4game WEB

"Microsoft ha dado en el clavo con Xbox Slim; normal que haya vendido bien. Si esto se hubiera hecho desde el principio..."



Sebastián Ávila FACEBOOK

"En su tiempo pensé que *The Last Guardian* sería para PS2, después lo esperé para PS3 y, ahora, para PS4... Mejor pongo toda mi esperanza en PS5."

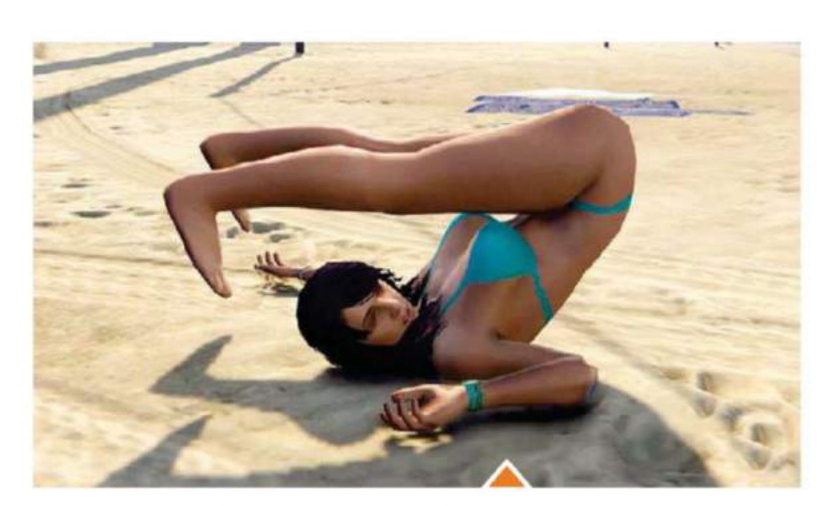


Ismael González FACEBOOK

"Espinete, un erizo rosa de dos metros, ¡eso sí que daba miedo! Da igual elegir personajes de terror para un futuro *Mortal Kombat*: total, llevará 8 personajes y el resto serán de pago."

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Hay lanzamientos que se retrasan por fallos menos graves que estos, y es una auténtica lástima... ¡porque nos alegran la vida!



EN CLASE DE CONO... CIMIENTO DEL MEDIO

Después de las vacaciones, a nadie le sienta bien la vuelta al cole, y la pequeña Erin Combes no es una excepción. Aquí la vemos en su primera clase de "Cono", literalmente.

Fallout 4 (Bethesda)

Está bien ser una alumna aplicada y llevar el material escolar adecuado a cada asignatura, pero ojalá no sea tan literal con su gato Cenizas, por el bien del felino y de los bomberos del Refugio 81. Pobrecita, la que le espera cuando haya que hincar codos...



EL DOBLAJE DEL MES

Sacrificar la localización de un juego en nuestro país por motivos de rentablidad debe de ser una postura incómoda para una gran compañí... pero no tanto como la de esta pobre chica en la playa de Los Santos.

Grand Theft Auto V (Rockstar)

Como dice la canción, "no quedan días de ver ano", ni siquiera en Vespucci Beach. De todos modos, cabe la posibilidad de que no se trate de un fallo, sino de un huevo de Pascua, y que el "2" que forma la joven sea en verdad un guiño a otra saga: ¡*Red Dead Redemption 2* confirmado!





CUANDO LAS VACAS VUELEN... EN SILLA DE RUEDAS

Y esto es lo que seguramente respondan los chicos de Rockstar San Diego cada vez que algún fan les pregunta por la calle cuándo anunciarán la secuela de su saga western. Pues bien, he aquí la prueba gráfica de que ya no tienen excusa para seguir de "vaca-ciones".

Grand Theft Auto V (Rockstar)

Tras su ausencia en *Skyrim* y *Fallout 4* de PS4, ¿qué le dice un "mod" a otro? "Siempre nos quedará PC", porque ahí nadie nos impedirá ver a una vaca con ruedas por los aires. Eso sí, como la idea llegue a ciertos pueblos de España, ya tenemos nuevo festejo. "La vaca no vuela, es arte".

YOUTUBER DEL MES

Borja Luzuriaga
LUZU (LUZUGAMES)

Luzu es un youtuber bilbaíno de 31 años en cuyo canal principal podéis encontrar gameplay comentados diarios de juegos tan variados como *GTA V Online*, *Star Wars Battlefront*, *Minecraft*, *Rocket League* o *Limbo*, al que acaba de dedicar una serie. Tampoco faltan series más retro como *Super Mario 64* o actuales como *No Man's Sky* y *Pokémon GO*, con el que sale de caza por Los Ángeles, donde reside actualmente (no os perdáis su tour por Disneyland de California). Su estilo ágil y cercano ha sido un Módulo Cebo para casi 6 millones de suscriptores, cifra que seguramente superará con su serie de *Pokémon Sol y Luna*. ¡Ahí va nuestro Like!

▶ **YOUTUBE:** LuzuGames ▶ **TWITTER:** @LuzuGames



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 3.182

Revelados los modelos PS4 Slim y PS4 Pro, ¿con qué PS4 os quedáis?

1 PS4 "ANTIGUA"

43 % DE VOTOS

"Si algo funciona, mejor no lo toques" parece ser el lema compartido por la mayoría de lectores tras el anuncio de los nuevos modelos; no en vano, es la consola que ha vendido más de 40 millones de unidades en menos de tres años. Y teniendo en cuenta que no todo el mundo (o casi nadie) tiene aún una tele 4K en casa, es un resultado comprensible.

2 NINGUNA

29 % DE VOTOS

Y luego está el voto de castigo, que es el del ciudadano molesto con las políticas de Sony en lo referente a DLCs, remasterizaciones y retrasos, los tres aspectos más criticados. El amigo @nicobenilol se queda con "PS2 y punto", y @Marquitos13_ con "PS3, más barata y con online gratis ".

3 PS4 PRO

19 % DE VOTOS

La hasta ahora llamada Neo ha despertado casi un 20% de vuestro interés gracias a su mayor potencia gráfica, que sólo disfrutará en todo su esplendor quien tenga una tele 4K. Sin embargo, a muchos os preocupa que las consolas se conviertan en los nuevos smartphones y cada equis tiempo se lance una versión mejorada. Pues no os preocupéis... que ya ha ocurrido. Y lo dice alguien que tiene una New 3DS XL.

4 PS4 SLIM

9 % DE VOTOS

Sólo uno de cada diez de vosotros quiere adelgazar... su PS4, pero no parece que a Sony le preocupe demasiado, dado el escaso protagonismo que le dedicó en la PlayStation Meeting. Su nuevo DualShock con luz reubicada y sus 299 € de precio no os parecen lo bastante atractivos, aunque los packs con juegos como *Watch Dogs 2* o *CoD: Infinite Warfare* pueden jugar a su favor.

LA PREGUNTA TONTA

¿Qué introducirías en futuros Metal Gear aparte de zombis?



Óskar Fernández
"Dinosaurios, dragones, explosiones, coches voladores y DLCs de Leon, Jill o Wesker transformados en zombis por el Virus-T."

Antonio Macián
"*Metal Gear Chef*, con jefes como Chicote, Ferrán Adriá o los jueces de Master Chef, y misiones de supervivencia en un restaurante sucio."

Xevi Vila
"*Metal Gear Tordesillas*: en busca del cerebro perdido."

Daniel Expósito
"*Metal Gear GO*, con el que ir a las fruterías para escanear cajas y descubrir a todos los Solid Snake escondidos."

Israel Santiago
"*Metal Gear Creed: El Animus* lleva al protagonista a una cinemática de MGS y no puede escaparse nunca de ahí."

Antonio J. Cascales
"*MG Koñami*: directivos intentando destrozar la saga dándole mamporros a Kojima con mazas de pachinko."

YA SOMOS

404.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

124.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

SUBEN



DEATH STRANDING, tras la charla de Kojima en el Tokyo Game Show. Dijo que tendrá elementos de mundo abierto y un online que no sólo se basará en matar, sino en crear vínculos. Al final se lleva el Nobel de la Paz...



SONIC MANIA Collector's Edition, el pack "filtrado" que incluirá una estatua de Sonic sobre una Mega Drive y un cartucho con un anillo que hará babear a cualquier nostálgico... o llorar porque no incluye el juego físico.



NINTENDO Y APPLE, una alianza histórica que, por ahora, se traduce en una exclusiva temporal de *Super Mario Run*, pero que puede suponer el principio de una bella amistad. Ver a "Miya" a lo Steve Jobbs fue épico.



NI-OH, EL EXCLUSIVO de PS4 a cargo del Team Ninja, ya tiene fecha mundial: 9 de febrero. Y también para 2017, Koei Tecmo ha presentado *Musou Stars*, un crossover de sagas como *DoA*, *Ninja Gaiden* o *Atelier*.

BAJAN



EL DOBLAJE MUDO al castellano de los últimos Triple A de Xbox One y la faena de lanzar el parche de *Gears 4* doblado... un mes después de su lanzamiento. ¡Los españoles también "semos" personas, Microsoft!



PS4, SIN "MODS" para *Fallout 4* y *Skyrim*, decisión que ha disgustado a Bethesda, "en vista del tiempo y esfuerzo invertidos" en una opción que sí está en PC, aunque esperan que Sony "mod-ere" su inflexibilidad.



EL RETRASO de *Kingdom Hearts HD 2.8 FCP*, que se nos va de diciembre al 24 de enero. ¡Ya hasta las remasterizaciones se retrasan! Además, se suma al de *The "Late" Guardian*, que también parece una broma.



LA AMBIGÜEDAD sobre la capacidad de PS4 Pro para mover 4K nativas, aunque se ha confirmado que juegos como *The Last of Us Remastered* sí lo harán... a 30 fps. Cuánto numerito: ¡lo que queremos son juegos!

COSPLAYER DEL MES





Fotografías: Peck Photography / Jesús Clares

Bel Belify (Anabel Laguna)
JANE SHEPARD / OFICIAL VI



¿De qué cosplay te sientes más orgullosa?
¡Comandante Sheppard! Desde que jugué a *Mass Effect* me encantó la armadura de mi femshep. Fue todo un reto: aprendí a hacer sistemas de leds para que ciertas partes brillaran y trabajar vinilo de fibra de carbono para la textura de armadura espacial. Tardé dos meses, pero el resultado me encanta.

¿Has aplicado al cosplay tus dotes de baile?
¡Claro! Cuando descubrí la serie anime *Love Live!* encontré una maravillosa forma de combinar mis dos pasiones. Actualmente hago actuaciones de baile con cosplay con mi grupo las Twerking Muses.

¿A qué personaje no interpretarías nunca?
Cualquier niña repelente y, si es rubia, peor. No me sienta demasiado bien y odio a los personajes quejicas como Peach u Oerba Dia Vanille de *FF*.

¿Cuáles son tus juegos favoritos?
De pequeñita jugaba al *Pokémon Amarillo* en la Game Boy, ¡y ahora estoy ansiosa por *Sol y Luna*! También me encantan *Mass Effect, Bioshock Infinite, Resident Evil, Kingdom Hearts, Final Fantasy* y *Zelda*.

¿Te veremos en la Madrid Gaming Experience?
Sí, soy cosplayer invitada y estrenaré mi cosplay de Widowmaker (*Overwatch*). También quiero llevar a mi Sheppard, mi maga del *Diablo* y mi Sivir Bandida del

▸**FB:** Belify Bel Cosplay ▸**TWITTER:** BelifyBel


Fanart: MaxGrecke

LA POLÉMICA

¿Ha muerto Metal Gear con *Metal Gear Survive*?

Konami jubila a Snake y "zombifica" la obra de Kojima con un juego de zombis en cooperativo online. ¿Es un fiambre o un renacimiento?



El cadáver de Big Boss olía mejor

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

Sí

No te voy a engañar: aun con el aprecio (a veces un pelín irracional) que le tengo a Hideo Kojima, sentía mucha curiosidad por ver cómo sería una entrega de *Metal Gear* dirigida por otra persona. ¿Quién sabe? Puede que ese cambio de batuta le sentase bien, pues hay quien dice que la saga perdió el norte hace ya bastante tiempo (algo que no comparto, dicho sea de paso). Es más, si Konami se dedicase únicamente a realizar remakes de entregas anteriores utilizando el Fox Engine, me daría con un canto en los dientes.

Y sin embargo... ¿un spin-off con una historia de chiste y un sistema de juego que se aleja de todo lo que representa la saga *Metal Gear*? De todas las opciones posibles, esta es, sin duda, LA PEOR. De hecho, no me extrañaría lo más mínimo que lo estén haciendo adrede para ver cómo Kojma sufre desde la distancia... y se le ve preocupado, nótese la ironía. No sé, quizá es que me había hecho ilusiones con volver a jugar a un *Metal Gear* (en el sentido tradicional del título) o que la simple idea de volver a ver a un Snake, sea bajo las órdenes de quien sea, hace que se me aceleren las pulsaciones. En cualquier caso, le concedo el beneficio de la duda a este *Metal Gear Survive*, porque jamás se me ocurriría juzgar un juego sin al menos haberlo probado antes, pero si este es realmente el futuro de la saga, que paren el Arsenal Gear, que yo me bajo aquí.

+ A FAVOR

@lapersona189
"Lo que no logró ni la Unidad Cobra, ni Volgin, ni Skull Face, lo ha hecho Konami: matar a Big Boss y Solid Snake."

@Atomsk315
"Yo he decidido concentrarme en conseguir la saga completa en las consolas originales. :D"

@ORei_NeymarJr
"Pues yo no veo polémica en ningún lado. Ya no está Kojima, ya no existe *Metal Gear Solid*. Fin."

Zombis muertos, pero vivientes

Por **Borja Abadie** @BorjaAbadie

No

Lo normal sería decir que *Metal Gear Survive* es un fiambre incluso antes de nacer, que la ausencia de Hideo Kojima en la ecuación *Metal Gear* nos va a dejar un título de medio pelo que, para más regocijo, será un juego de zombis cooperativo. Pero yo no lo tengo tan claro. Quizás me he cansado de tener que adoptar una postura clara al ver un tráiler. No hace falta que mencione casos como el de *No Man's Sky* para demostrar que un tráiler, aunque sea bueno, no hace que el juego sea bueno. Es más, sabiendo lo poco que sabemos, *MG Survive* no tiene tan mala pinta.

Sí, es la enésima vez que vemos un juego con zombis y, además, todo pasa en un universo paralelo (qué original), pero también recuerdo chifladuras así de grandes (o mayores) a las que nos hizo enfrentarnos el propio Kojima. Que si vampiros, que si universos en Realidad Virtual, que si conspiraciones rimbombantes, que si personajes con habilidades sobrenaturales y muchas otras "kojimadas". Este universo paralelo con zombis, creo yo, bien podría ser obra de Kojima. Por otra parte, como demostró en parte *MGS V*, la fórmula de la saga ha dado síntomas de estar agotada. Quizá este nuevo enfoque sí acabe siendo un fiasco, pero démosle la oportunidad de enterrarse a sí mismo cuando podamos jugarlo y no lo hagamos nosotros al ver un tráiler, porque yo, al menos, le tengo fe a su propuesta cooperativa.

+ EN CONTRA

@MrLoquesoy
"Ni sí, ni no. Me gusta la idea al igual que el título de Raiden. No puedo juzgarlo hasta probarlo."

@OnePack3
"Para hacer lo que hizo Kojima con *MGS V*, lo que haga Konami ahora no puede ser peor."

@PiedraSheikah
"Las sagas, como la materia, ni se crean ni se destruyen: se transforman, y creo que *Metal Gear* renacerá."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **Sí** con un **88%** de votos. Votos totales 2.269

Participa en: @Hobby_Consolas



Monster Hunter Stories

¿POR QUÉ CAZARLOS CUANDO PUEDEN SER TUS AMIGOS?

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

PRECIO
Desde 48,35 € (importación)

LANZAMIENTO
8 de octubre (Japón)

Con unas impresionantes cifras de ventas en Japón y un creciente interés en él a nivel internacional, la saga *Monster Hunter* es a día de hoy una de las más valiosas en la cartera de Capcom. Con este "spin-off", la compañía quiere presentar un enfoque diferente, en busca de nuevos jugadores que amplíen aún más la audiencia de la saga.

Monster Hunter Stories se aleja de la jugabilidad tradicional de sus predecesores, para ofrecernos un juego más ameno y accesible para todo tipo de jugadores (en especial los más jóvenes). Tienen más peso la narrativa argumental con estética de dibujos animados, los elementos de rol y el coleccionismo de criaturas, al estilo de juegos como *Yo-Kai Watch*. Pero no por ello deja de lado el mundo de *Monster Hunter*, sino que más bien le da una vuelta de tuerca: mientras que en las entregas principales nos metemos en la piel de un cazador, en *Monster Hunter Stories* nuestro protagonista es un jinete que cabalga a lomos de las criaturas más reconocibles de la saga. Y es que el juego nos permite montar sobre monstruos como Rathalos, Lagombi, Brachydios, Lagiacrus, Khezu y muchos otros, y pelear junto a ellos en combates por turnos.

Amistades monstruosas

Por lo tanto, trabar amistad con los monstruos tiene una doble función: la exploración (dependiendo del terreno, cabalgar sobre cierta criatura puede ser más apropiado), y las peleas a las que nos enfrentamos (contra monstruos salvajes y demás enemigos). Además, el juego también nos permite medirnos con otros jugadores en batallas en conexión local y online.

Capcom está apostando fuerte por esta nueva encarnación de *Monster Hunter*, y prueba de ello es que este mismo mes de octubre también empieza a emitirse en Japón una serie de animación de 48 episodios basada en el juego, con el nombre *Monster Hunter Stories: Ride On*. Habrá que esperar un poco para ver si el juego y la serie alcanzan nuestras fronteras. ■

LA NARRATIVA TIENE MÁS PESO, ASÍ COMO LOS ELEMENTOS DE ROL Y EL COLECCIONISMO DE MONSTRUOS





1 El mundo del juego incluye un buen puñado de pueblos, y zonas variadas con distintas ambientaciones.

2 El argumento está centrado en los personajes, especialmente en los jinetes.

3 Los combates son por turnos, lo cual supone una diferencia muy importante respecto a otros *Monster Hunter*.

4 En el pueblo de los jinetes hay muchas cosas para hacer, incluyendo una gran cantidad misiones secundarias.

5 Los diálogos tienen mucha importancia, con una historia amena y apta para todos los públicos.

6 Los Felyne van a tener mucho más peso en la historia. Sus diseños están más caricaturizados que en otras entregas.

7 Podemos conseguir nuevos monstruos si obtenemos sus correspondientes huevos... lo cual seguramente enfurezca a la madre de nuestro nuevo amigo.

NUEVAS FIGURAS AMIIBO



Tal como os contamos, el mismo día que el juego se pone a la venta en Japón (8 de octubre), también salen tres nuevas figuras amiibo: un Felyne, y el protagonista (versión chico y versión chica) montado en un Rathalos. Pero ahora además se han anunciado tres amiibo más, de otros jinetes presentes en del juego, y que llegarán a las estanterías japonesas en diciembre: Cheval montado en un Rathian, Ayuria en un Barioth y Dan en un Qurupeco. Además, jinetes y monstruos son intercambiables.







BIG IN JAPAN



249.723

unidades vendidas de Tales of Berseria en su primera semana en Japón, contando ambas versiones (PS4 y PS3)

Aquí TOKIO



Bloodstained: Ritual of the Night se retrasa hasta 2018

Este heredero espiritual de *Castlevania*, creado por Koji Igarashi (que fue el productor de dicha saga entre 2001 y 2010) y desarrollado por Inti Creates, fue financiado con éxito en Kickstarter el año pasado. Sin embargo, habrá que esperar más tiempo para catarlo. Saldrá para PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U y ordenadores.



Theatrhythm Final Fantasy llega a los salones recreativos de Japón

Tras dos entregas en 3DS (y una tercera de *Dragon Quest* exclusiva de Japón), el nuevo *Theatrhythm Final Fantasy: All-Star Carnival* se pasa a los arcades. Al igual que sus predecesores, es un juego de ritmo con melodías de la saga *Final Fantasy*.



Valkyria: Azure Revolution, el 19 de enero en Japón

El nuevo juego de rol táctico de Sega ya tiene fecha en Japón. Además, se ha confirmado una versión para PS Vita, aparte de la de PS4 que ya se conocía. Es una especie de reboot de *Valkyria Chronicles*, cuya entrega original llegó remasterizada a PS4 hace unos meses.





Pack de la nueva PS4 "Slim" con Persona 5 en Japón

La recién anunciada PS4 "Slim" viene acompañada en uno de sus primeros packs en Japón por *Persona 5*, el esperadísimo juego de rol ya disponible en el país nipón. Recordad que el juego estará en Europa el 14 de febrero, pero no sabemos si nos llegará este pack.



Dragon Quest X está en desarrollo para PS4 y NX

Esta entrega online (al estilo de *Final Fantasy XI* y *XIV*) está disponible en Japón para Wii, Wii U y 3DS, y Square Enix ha confirmado que está de camino a Nintendo NX y PS4. Ojalá estas versiones sí nos lleguen.



Rol y puzle en Puyo Puyo Chronicle

Para celebrar el 25 aniversario de su saga de juegos de puzle *Puyo Puyo*, Sega ha anunciado un juego para 3DS que combinará la jugabilidad clásica de sus predecesores con una gran aventura de rol. El 8 de diciembre en Japón.



77.509

unidades vendidas de Dragon Ball Fusions (3DS) en su primera semana en Japón



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

El día de PS4 Pro y Super Mario Run

El blog de Kagotani

Nintendo prepara el terreno para NX adquiriendo experiencia en juegos móviles, usando algunas de sus sagas clave. Recuerdo que, hace un tiempo, a Miyamoto no se le veía muy ilusionado con los juegos para móvil (al fin y al cabo sólo sirven para matar el tiempo), pero si Mario iba a llegar al iPhone, él mismo tenía que asegurarse de que la experiencia estuviese a la altura. Por eso, no me ha sorprendido verle presentar el juego personalmente.

Aquí viene PS4 Pro

Ese mismo día (7 de septiembre), Sony presentó la PS4 Pro, junto a una PS4 Slim "estándar". Pero no hay ninguna necesidad de un nuevo hardware PlayStation, más allá de ese modelo más delgado y barato. Y sin embargo, Sony lo ha hecho. Ha abierto la puerta a las versiones mejoradas de una consola a mitad de ciclo. ¿Y para qué?

La nota de prensa oficial habla de juegos en resolución nativa HDR y 4K, pero no explica que no serán exactamente nativos en 4K, y ciertamente no a 60fps, pues ni siquiera los PCs más potentes de hoy en día pueden lograr tal cosa. Además, necesitas una televisión muy específica con tecnología HDR, y de un tamaño considerable, para aprovechar bien lo que PS4 Pro supuestamente ofrece. Sony recomienda televisiones HDR de 60 pulgadas...

Por otra parte, Sony no quiere dividir a los usuarios de los dos modelos de PS4 y no habrá juegos específicos para PS4 Pro (al menos de momento), lo que significa que los desarrolladores tendrán que invertir más tiempo para asegurarse de que los juegos funcionan bien en ambos sistemas.

Muchos pensaron que PlayStation VR era el motivo principal de esta PS4 mejorada. Sin embargo, y al igual que la PS4 normal, PS4 Pro no puede ocuparse independientemente de ambas pantallas, por lo que no es necesariamente más apta para VR.

También hay quienes dicen que PS4 Pro está pensada para evitar que los usuarios se pasen al PC... pero la Pro no va a frenar tal cosa. La diferencia sigue siendo grande, y en cualquier caso los que se pasan al PC lo hacen porque se sienten decepcionados por los juegos de consola actuales.

Cambiando las reglas

A las consolas se les considera "mercado de consumo", y hay un motivo para ello. Es un concepto que Nintendo creó: compras un producto atractivo, fácil de usar y asequible, que puedes usar el tiempo suficiente (alrededor de cinco años) y sentir que te ha dado la suficiente diversión y satisfacción. El hardware está cerrado durante ese tiempo, pero también da a los desarrolladores tiempo para dominar y exprimir su tecnología. Esto ha sido así desde la primera Famicom, y la base del hardware siempre se mantenía intacta. Por ejemplo, Nintendo no lanzó ninguna Super Famicom Pro para que *Star Fox* funcionase, sino que usó un chip especial en el propio cartucho.

Esta vez, Sony ha decidido cambiar las reglas y desdibujar la línea entre ciclos de hardware. Es como el iPhone y sus versiones S, que aparecen al año siguiente de cada gran lanzamiento. No me extrañaría que las consolas se acercasen aún más a la estrategia de los smartphones, con hardware subvencionado cada dos años mediante cuotas y suscripciones de PS Plus. Al cargarse el concepto de mercado de consumo, Sony (y también Microsoft en un futuro muy cercano) están rompiendo el modelo de negocio con el que Nintendo moldeó toda esta industria.

Cuando no hay nada que decir, ni una visión que compartir, sólo te quedan las especificaciones técnicas. Y la conferencia de PS4 Pro fue vacía, decepcionante, y para nada tan emocionante como la de Apple ese mismo día con *Super Mario Run* y el iPhone 7. Apple transmite una visión sólida, que la Sony actual es incapaz de articular. En el pasado, Sony solía ser como Apple en muchos sentidos: creaba su propia tecnología y sus propios chips, para dar forma a sus sueños y ambiciones. Hoy, Apple sigue haciéndolo, pero no Sony... ■

NO HAY NINGUNA NECESIDAD DE UN **NUEVO HARDWARE DE PLAYSTATION 4,** MÁS ALLÁ DEL MODELO SLIM

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

LA ¿NUEVA? GENERACIÓN DE CONSOLAS

PS4 SLIM • PS4 PRO • XBOX ONE S • PROJECT SCORPIO • NINTENDO NX • NINTENDO NES MINI

Microsoft, Sony y Nintendo (en menor medida) ya han develado sus planes de hardware para los próximos meses. Una batería de nuevas consolas diseñadas para reemplazar a las actuales, pero... ¿son realmente necesarias? ¿Es el momento? Vamos a verlo...



PS4 "SLIM"

REEMPLAZANDO A LA ORIGINAL

Realmente no se apellida "Slim", sino PS4 "a secas" (la referencia es CUH-2000 series). Este nuevo modelo nace para reemplazar al existente (una revisión del lanzado en noviembre de 2013), y que desaparecerá de las tiendas cuando se agoten las unidades en stock. Así pues, este será el nuevo modelo "estándar", con el que se han introducido algunos cambios y mejoras. El primero y más importante es que se ha rediseñado toda su circuitería, logrando un modelo con mayor eficiencia energética (el consumo se ha reducido un 34% respecto al modelo original), además de ser un 30% menos voluminosa y un 25% más ligera (pesa 2,1 Kg.). Otros cambios cosméticos incluyen unas esquinas más redondeadas, una superficie "glossy" con el logo PlayStation en el centro, la reubicación del disco duro intercambiable, la desaparición de la banda de luz con los botones táctiles "Power" y "Eject" del modelo original (sustituida por dos botones físicos), la desaparición de la salida óptica de audio... Cambios que gustarán más o menos, pero que respetan "las tripas": tiene la misma cantidad de RAM, misma gráfica (el procesador es el mismo, pero revisado)... Se puede encontrar con disco duro de 500 GB (299 €) y de 1 Tera (349 €).

PS4 SLIM DE UN VISTAZO

- **PRECIO** 299,99€.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Ya disponible.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** Salvo cambios internos (que favorecen un menor consumo energético) y estéticos, es la misma consola que se lanzó en 2013. Es el modelo que reemplaza al actual.
- **PUNTOS A FAVOR** Es más pequeña y ligera, hace menos ruido.
- **PUNTOS EN CONTRA** El modelo original era muy bello, este parece más "de los chinos". Se ha eliminado la salida óptica.
- **NUESTRA OPINIÓN** Todas las consolas PlayStation han tenido versión "Slim"... sólo que, en este caso, ha llegado muy pronto y la reducción de tamaño no ha sido tan elegante como fue, por ejemplo, la primera PS3 Slim.

LA CONSOLA AL DETALLE

PUERTOS TRASEROS. La desaparición de la salida óptica es, quizá, la pérdida más notable... sobre todo si juegas con un equipo 5.1. El resto permanece intacto: hay una salida HDMI, un puerto para conexiones LAN y un puerto auxiliar.



DUALSHOCK 4.0. PS4 Slim y Pro traen de serie el mando revisado, que incluye cambios como ver la luz de jugador en el touchpad o la comunicación por USB mientras se cargan...

BOTONES FÍSICOS. El rediseño de la consola ha dejado por el camino algunos de sus acabados "premium", como la banda de luz con botones táctiles. En su lugar encontraremos dos botones físicos para encender y apagar la consola y expulsar discos.



PS4 PRO

EL PRIMER PASO PARA CAMBIAR LOS CICLOS DE VIDA

El pasado 7 de septiembre, en un nuevo Playstation Meeting, Sony no solo presentó su nuevo modelo "Slim". También desveló el nuevo modelo Pro (conocido hasta ahora como Neo), que será la renovación del hardware a mitad de generación. Así, este modelo contará con una CPU y GPU revisadas (hasta 4,2 TFLOPS, frente a los 1,84 del modelo original), que le permitirá mostrar gráficos con resolución 4K. Y tranquilos, que si no tienes una pantalla de este tipo, PS4 Pro utilizará esa potencia extra para, por ejemplo, hacer más estable la tasa de frames (o incluso aumentarla) o hacer que la experiencia en PS VR sea más fluida y detallada. Eso sí, desde Sony insisten que forma parte del mismo ecosistema PlayStation, que no fracturará ni dividirá a la comunidad de jugadores y que está pensada para aquellos que quieran los gráficos más punteros. Los juegos tendrán un único lanzamiento; o bien se parchearán para Pro en el lanzamiento (algo que harán algunos títulos ya disponibles) o bien estas mejoras estarán de serie en el disco. Sony ha confirmado que los juegos 1st Party no cobrarán por estos parches, pero nada impide, salvo el malestar de la comunidad de jugadores, que los 3rd party sí lo puedan hacer...

Como el resto de modelos, también será compatible con el nuevo estándar HDR10 o High Dynamic Range, que deja unos niveles de color y contraste más parecidos a los que puede captar el ojo humano (de nuevo, requiere una tele que tenga esta tecnología).

La función Share, por su parte, será capaz de capturar instantáneas a 4K y vídeo y streaming hasta a 1080p. Costará 399 € y llegará a Europa el 10 de noviembre.



PS4 PRO
DE UN VISTAZO

- **PRECIO** 399,99€.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** 10 de noviembre.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** CPU y GPU revisadas, que dejarán un rendimiento mayor para crear detallados gráficos en 4K.
- **PUNTOS A FAVOR** Los juegos en 4K lucirán mejor. Sin tele 4K notaremos mejoría en fps y detalles visuales. Streaming en 4K (Netflix...), capturas a 4K, Shareplay mejorado y más.
- **PUNTOS EN CONTRA** Si no tienes tele 4K, ni piensas en PS VR, las mejoras pueden ser nimias. El lector de discos, inexplicablemente, no está preparado para los blu-ray 4K.
- **NUESTRA OPINIÓN** A falta de probarla, parece diseñada para quienes buscan dar un "saltito" en calidad gráfica... y poco más. No parece revolucionaria y, de hecho, novedades como el HDR están en los tres modelos de PS4. Ni siquiera elimina la unidad de proceso de PS VR.

¿QUÉ PASA CON LOS JUEGOS?

Solo existirá una versión de los juegos y, dependiendo de nuestro modelo de consola y de TV, mostrarán los gráficos en 4K, con HDR y/o con mejoras como una tasa de frames más estables (no en los modos online, que podrían ser una ventaja). A partir del lanzamiento de PS4 Pro, la resolución 4K y el uso de HDR serán "el estándar", aunque aquellos que sigan con el primer modelo o la nueva Slim, verán los juegos como hasta ahora. Estos son algunos de los nuevos juegos que aprovecharán la mejoras, incluidos juegos ya editados....

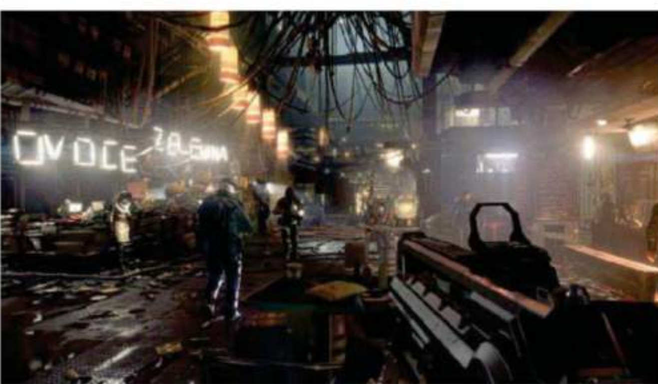






PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

- Mass Effect: Andromeda
- CoD Infinite Warfare
- Spider-Man
- For Honor
- Rise of the Tomb Raider
- Watch Dogs 2
- Killing Floor 2
- Days Gone
- Farpoint
- Horizon: Zero Dawn
- Dishonored 2
- Final Fantasy XV
- Resident Evil 7







JUEGOS YA LANZADOS

- Deus Ex: Mankind Divided
- Middle-Earth: Sombras de Mordor
- Uncharted 4: El Desenlace del ladrón
- Paragon
- The Elder Scrolls Online
- Infamous: First Light
- The Witness
- Infamous: First Light

Nota: a partir del 10 de noviembre, todos los juegos de PS4 que se lancen pueden ser compatibles con HDR y 4K.

LA CONSOLA AL DETALLE



PUERTOS TRASEROS. El modelo Pro rescata el puerto óptico (desaparecido en el modelo Slim) y añade un tercer puerto USB 3.1. El resto de puertos permanece idéntico (HDMI 2.0, ethernet, auxiliar... y ya).



BOTONES Y LUZ. A diferencia del modelo Slim, aquí vuelve a estar presente la barra de luz con botones táctiles (esta vez en los extremos izquierdo y derecho, a ambos lados del lector de discos).



DISEÑO. Como el modelo Slim, la consola ha cambiado estéticamente. El logo PS aparece en la parte superior central, escoltada por los símbolos PlayStation, un detalle que también puede verse en uno de los laterales.

LOS NUEVOS PERIFÉRICOS



PS CAMERA. Rediseño cilíndrico con las mismas características que el modelo original (también compatible con PS VR). Cuenta con una nueva peana y cuesta 59,99 €€



PLATINUM HEADSET. Un nuevo auricular inalámbrico, con materiales premium, capaz de crear sonido 7.1 virtual, y efecto envolvente con los juegos que lo soporten. Y vía cable, es compatible con PS VR (179 €)..

PLAYSTATION STAND. Como adelanta su propio nombre, es el soporte para poner los dos nuevos modelos (Slim y Pro) en vertical. La peana estará fabricada con materiales translúcidos y se pondrá a la venta por 19,99 €.

XBOX ONE S

SIGUIENDO EL CAMINO INVERSO

La tercera consola de Microsoft tuvo un inicio complicado, por culpa de ideas como el "always online" o la inclusión obligatoria de Kinect en el pack. Pero, de un tiempo a esta parte, la compañía no hace más que encadenar ideas acertadas. La última ha sido Xbox One S, una versión rediseñada que concentra un montón de interesantes cambios. El primero, el estético, es de los que llaman la atención: no hay consola más bella hoy día en el mercado. Es un 40% más pequeña que la One original, la fuente de alimentación es, al fin, interna (adiós al ladrillo detrás de la tele), luce un bellísimo color blanco...

Si miramos en sus tripas, también encontramos novedades: consume menos energía y mantiene el inmenso y silencioso ventilador, al tiempo que monta una CPU ligeramente más potente, que permite que algunos juegos rindan mejor (por ejemplo, tarden menos en cargar o con mejores tasas de frames por segundo). Además, es la primera consola en ser compatible con la tecnología HDR (aunque hace falta una tele compatible para poder disfrutarla), y también tiene el mérito de ser la primera consola de sobremesa en convertirse en un completo reproductor 4K. Por un lado, la unidad lectora ha evolucionado, y ahora es un blu-ray UHD, capaz de leer los nuevos discos (con resolución 4K). Por otro, las aplicaciones actualizadas también permiten reproducir los streams con resolución 4K, como ya oferta Netflix con algunas de sus series. Por si fuera poco, también puede escalar los juegos a 4K (aunque no sea su resolución nativa).

Hay otros cambios menores, como la sustitución de los botones táctiles por físicos, la ausencia de puerto Kinect (hay uno infrarrojo)... No cabe la menor duda de que One S es una gran consola. Quizá, la que debió haber sido el día de lanzamiento.

XBOX ONE S *DE UN VISTAZO*

- **PRECIO** desde 299€.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Ya disponible.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** Respecto a su predecesora, puede escalar los juegos a 4K, es un completo reproductor de vídeo 4K, compatible con HDR, viene con un mando mejorado...
- **PUNTOS A FAVOR** El diseño es una delicia. Es una de esas consolas "hiper" preciosas y corrige fallos de la anterior, como tener la fuente externa. Además, es súper pequeña y consume menos electricidad... Y trae de serie un lector de discos Blu-ray Ultra HD (Sony no lo ha hecho con PS4 Pro).
- **PUNTOS EN CONTRA** Como otras máquinas compatibles con HDR o 4K, debes tener una tele adecuada, o esas novedades no te servirán de nada.
- **NUESTRA OPINIÓN** Xbox One S es una de las consolas más bellas que han pasado por nuestras manos. La cantidad de mejoras que incorpora nos hace pensar que la última guerra de las consolas hubiera sido muy distinta si Microsoft hubiera tenido este modelo de lanzamiento...

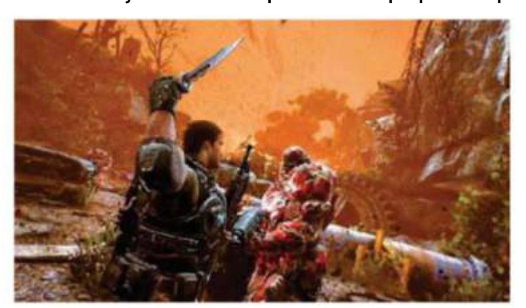
LA CONSOLA AL DETALLE



MANDO REVISADO. El soberbio mando de One ha sufrido una segunda revisión, y ahora es aún mejor. Ahora es compatible con el protocolo Bluetooth (podemos usarlo inalámbricamente en PC), tiene mejor agarre, sticks mejorados...

JUEGOS COMPATIBLES CON HDR

Es la tecnología que está "de moda", y que permite ofrecer un rango de colorido, luminosidad y contraste más parecido a lo que puede captar el ojo humano.



GEARS OF WAR 4

El regreso de esta mítica serie dejará, gracias al HDR, detalles como unas luces de los trajes más intensas, mejores reflejos de la luz sobre paredes y, por supuesto, un uso del color muy superior.



NBA 2K17

El imbatible simulador de basket de 2K será uno de los primeros títulos en explotar la tecnología HDR. Lo notaremos en unos mejores efectos lumínicos en la cancha, en las tonalidades de la piel... y mucho más.



FORZA HORIZON 3

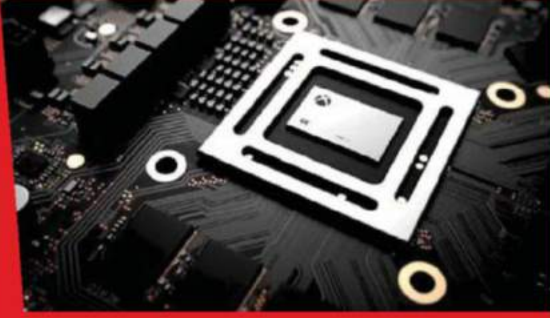
Durante el desarrollo, Playground capturó con cámaras el cambiante cielo australiano y eso se trasladará al juego con un impresionante ciclo día/noche con brillantes atardeceres y oscurísimas noches.



SCALEBOUND

Microsoft ha confirmado que será otro de los juegos compatibles con la tecnología HDR, aunque aún no lo ha mostrado. Otro, recientemente anunciado, es Battlefield 1... y seguro que hay muchos más en camino.





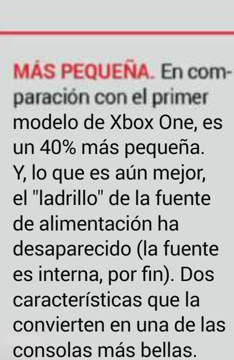
PROJECT SCORPIO

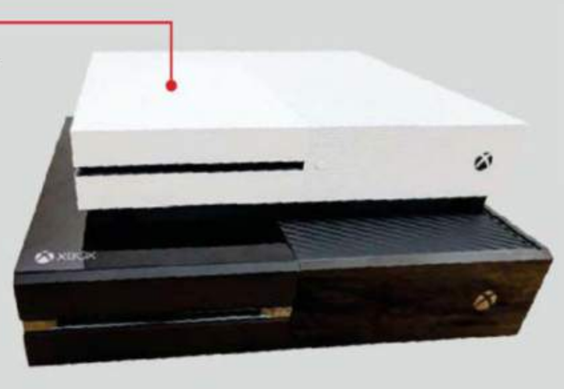
Durante el pasado E3, Microsoft no solo presentó Xbox One S, sino que además anticipó lo que sería su siguiente consola, de nombre en clave "Project Scorpio", aspirante a ser la consola más potente jamás creada. Será una máquina pensada para el juego en 4K y la realidad virtual, aunque en este último punto aún no se ha desvelado ninguna alianza (Phil Spencer afirmó que la consola está diseñada para conectar el visor y listo).

Su capacidad de proceso será superior a la de PS4 Neo (6 TFLOPS). Todos los accesorios de One serán compatibles y, en principio, no habrá juegos exclusivos... aunque eso dependerá de los desarrolladores.

PROJECT SCORPIO DE UN VISTAZO

- **PRECIO** Sin confirmar
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Finales de 2017.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** Juego en resoluciones 4K y compatibilidad con RV.
- **PUNTOS A FAVOR** Potencia bruta de proceso, juego en 4K real.
- **PUNTOS EN CONTRA** Como PS4 Pro, estará dentro del ecosistema One, no habrá exclusivas que aprovechen esa potencia.
- **NUESTRA OPINIÓN** Sobre el papel pinta todo muy bien, pero aún queda un año largo para ver de qué es capaz realmente.





MÁS PEQUEÑA. En comparación con el primer modelo de Xbox One, es un 40% más pequeña. Y, lo que es aún mejor, el "ladrillo" de la fuente de alimentación ha desaparecido (la fuente es interna, por fin). Dos características que la convierten en una de las consolas más bellas.



HDR Y 4K. Xbox One S trae de la mano varias novedades. Es compatible con la tecnología HDR, es capaz de reproducir streaming de vídeo en 4K, y además trae de serie un reproductor Blu-ray UHD (capaz de leer discos en 4K).

NINTENDO NX

¿UN INTENTO DE UNIFICAR SOBREMESA Y PORTÁTIL?

No hay día en el que no salga un nuevo rumor sobre NX, la esperada consola de Nintendo, ya sea para anticipar cuando se presentará (ahora podría ser diciembre), o para desvelar algunas de sus características. Lo único cierto es que no hay confirmación oficial de los datos suministrados por desarrolladores anónimos y "topos" de la compañía, ni una idea real de por dónde irá el diseño de la máquina. Así, lo que parece prácticamente seguro es que estamos ante una nueva portátil, pero con peculiaridades, como que se podrá conectar a la TV a través de una base y que tendrá mandos "separables" del cuerpo principal (que podrían vibrar y tener alguna función de movimiento).

También parece seguro que optará por las tarjetas/cartuchos como soporte —hoy día esas memorias son económicas y más resistentes que los discos ópticos— y que eso no impedirá que también haya ediciones digitales (falta por saber el sistema de almacenamiento).

Otro dato probable es que tendrá un procesador Nvidia Tegra de nueva generación (podría ser el X2), procesadores pensados para dispositivos móviles realmente potentes. Por último, los mentideros también apuntan a que no incluirá retrocompatibilidad con otras portátiles, a que podría no tener bloqueo regional y que se pondrá a la venta por unos 249-300 €. Veremos en queda todo...



IMÁGENES NO OFICIALES

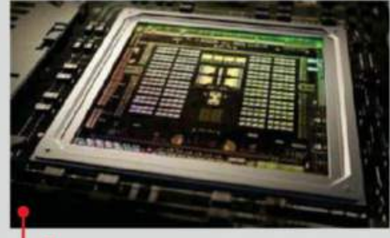
NINTENDO NX *DE UN VISTAZO*

- **PRECIO** Sin confirmar.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Marzo de 2017.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** Una portátil que se podrá conectar a la TV. Podría tener una función especial que la gran N aún no ha revelado.
- **PUNTOS A FAVOR** A falta de datos oficiales, tener una portátil que permita disfrutar de juegos como el nuevo *Zelda* en cualquier sitio.
- **PUNTOS EN CONTRA** Si los precios rumoreados son ciertos, podrían ser un poco elevados. ¿Potencia? De nuevo, no hay nada real aún.
- **NUESTRA OPINIÓN** Nintendo debería desvelar ya su nueva consola para acabar con los rumores y terminar de disparar (o no) el hype. Algo gordo se traerán entre manos cuando no hay nada "oficial"...

LA CONSOLA AL DETALLE



PORTATIL "DESMONTABLE". Si los "topos" están en lo cierto, que parece que sí, NX será una portátil con una peculiaridad: los mandos se podrán separar para jugar tanto en cualquier sitio como conectados a la tele a través de una base.



PROCESADOR TEGRA. Es una serie de procesadores multinúcleo de Nvidia. Se rumorea que NX podría ser el primer dispositivo en montar el Tegra X2 (el X1 podría mover juegos de PS3).



USO DE CARTUCHOS. O tarjetas como las de 3DS. Este un almacenamiento no muy caro hoy día y es más resistente que los discos, lo que hace que sean óptimos para todo tipo de jugadores.

LOS PRIMEROS JUEGOS CONFIRMADOS

Los rumores apuntan a reediciones de los juegos más exitosos de Wii U con mejoras y añadidos, como *Splatoon*... así como nuevos títulos anunciados.



PROJECT SONIC 2017

El regreso 3D del erizo de Sega también se dejará caer por la nueva consola de Nintendo. Más bien poco se ha desvelado, salvo que volverá a unificar los dos Sonics (clásico y moderno) en un juego.



PIKMIN 4

Aunque se ha anunciado una nueva versión para 3DS, NX podría también tener su propia entrega, que incluso podría estar ya prácticamente terminada, según confirmó Miyamoto hace ya un año.



DRAGON QUEST XI

El deseado J-RPG de corte clásico de Square Enix se insinuó, y posteriormente confirmó para NX. También lo ha hecho la anterior entrega, el MMO *Dragon Quest X* (al menos para Japón).



THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD

Uno de los primeros juegos confirmados y serio candidato a juego de lanzamiento de NX. Un título que, según los últimos rumores de los topos, como mínimo será idéntico a la versión de Wii U...



NES Mini es una "cucada". Llegará acompañada de mandos idénticos a los originales (9,99 €), aunque tendrán un cable más corto.

NINTENDO NES MINI

Es la única consola de todas que no mira al futuro... sino al pasado. Se trata de un sistema cerrado, con 30 juegos, que recrea la mítica consola NES, pero con un tamaño mucho más reducido (casi cabe en la palma de la mano y no pesa nada). Ya la hemos podido probar y uno de sus grandes atractivos será su salida HDMI, que permitirá ver como nunca en una tele HD las joyas clásicas incluidas (podéis consultar el listado un poco más abajo). De lo único que no podemos hablar (hay un acuerdo de confidencialidad) es del interfaz y algunas funciones, aunque sí podemos adelantar que ofrecerá tres modos de visualización y la posibilidad de guardar partida en cualquier momento.

El arranque y reseteo (única forma de salir de los juegos al menú principal) es prácticamente inmediato, y podemos organizar el listado de juegos atendiendo a distintos criterios (año, jugados recientemente...). Entre los títulos hay verdaderas joyas, algunos inéditos en España como *Tecmo Bowl* o *Final Fantasy*, aunque hemos jugado en una tele algo "especialita", y en algunos títulos hemos notado algo de lag. Suponemos que se debía al televisor...

NINTENDO NES MINI DE UN VISTAZO

- **PRECIO** 59,99 €.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** 11 de noviembre.
- **¿QUÉ APORTA DE NUEVO?** Disfrutar de 30 juegos clásicos en un hardware que recrea el original (mando incluido) pero con HDMI.
- **PUNTOS A FAVOR** El "toque" Nintendo (interfaz, opciones...), es super compacto, ligero...
- **PUNTOS EN CONTRA** La selección puede no gustar a todos. No incluye la fuente de alimentación.
- **NUESTRA OPINIÓN** Un dispositivo interesante, si te va lo retro. Algunos juegos tenían algo de lag, pero podía ser por la tele. Debemos probar más.

LOS 30 JUEGOS INCLUIDOS...

- Balloon Fight
- Bubble Bobble
- Castlevania
- Castlevania II: Simon's Quest
- Donkey Kong
- Donkey Kong Jr.
- Double Dragon II: The Revenge
- Dr. Mario
- Excitebike
- Final Fantasy
- Galaga
- Ghosts'n Goblins
- Gradius
- Ice Climber
- Kid Icarus
- Kirby's Adventure
- Mario Bros.
- Mega Man 2
- Metroid
- Ninja Gaiden
- Pac-Man
- Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
- StarTropics
- SUPER C
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Tecmo Bowl
- The Legend of Zelda
- Zelda II: The Adventure of Link



Compañía
Activision Blizzard

Estudio de desarrollo
Infinity Ward

Formatos
PS4, Xbox One, PC

Lanzamiento
4 de noviembre

Jugadores
1-18

Mejoras PS4 PRO
Resolución 4K, 60 FPS

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

SEGUNDO ASALTO

¡Bayonetas caladas! *Battlefield 1* y *Call of Duty Infinite Warfare* continúan la marcha hacia su enfrentamiento definitivo. Los dos grandes "shooter" bélicos nos han revelado nuevos datos, entre ellos su potente artillería multijugador, que ya hemos podido probar en profundidad.

Por **David martinez** @DMHobby



Compañía
Electronic Arts
Estudio de desarrollo
DICE
Formatos
PS4, Xbox One, PC
Lanzamiento
21 de octubre
Jugadores
1-64
Mejoras PS4 PRO
Resolución 4K, 60 FPS

BATTLEFIELD 1™

La batalla salvaje a la que se enfrentan *Battlefield* y *Call of Duty* con cada nueva entrega, se va a recrudecer este año. Ambos FPS continúan asentados sobre una campaña espectacular, un multijugador muy sólido y un apartado técnico notable (*Battlefield 1* corre a 900p y 60 FPS, con el motor Frostbite, mientras que *Infinite Warfare* corre a 1080p y 60 FPS con el IW Engine). Pero este año el enfrentamiento toma un carácter diferente: mientras el juego de EA apuesta por una ambientación histórica, durante la Primera Guerra Mundial, el título de Activision nos traslada a un futuro lejano, donde la guerra se libra en el espacio.

Dos campañas muy diferentes

El modo historia es una de las apuestas fuertes de *Infinite Warfare*. Jacob Minkoff (antiguo miembro de Naughty Dog, y director de la campaña de *COD*) quiere darle un impulso narrativo a la saga. En primer lugar, nos vamos a encontrar ante un desarrollo innovador, que alternará secciones de combate a pie, niveles en el espacio —pilotando una nave monoplaza Jackal— enfrentamientos en gravedad cero y zonas de preparación a bordo de la nave U.N.S.A. Retribution, sin transiciones ni tiempos de carga.

Además, el papel del protagonista, el capitán Nick Reyes, es por primera vez el de un alto mando; se acabó seguir las órdenes de otros soldados mientras nos movemos por el terreno. El resto de personajes, interpretados por actores como Kit Harington (Jon Nieve en "Juego de Tronos") o el luchador de UFC Conor McGregor, tendrán una personalidad muy definida. Se trata de trasladar los valores de un blockbuster de Hollywood a la campaña de este "shooter".

Por contra, la campaña de *Battlefield 1* no contará la historia de un sólo hombre, sino de diferentes soldados destinados en los principales frentes del conflicto (desde Francia a Arabia), entre 1914 y 1918. Aleksander Grondal, productor del juego, nos contó durante el pasado E3 que querían mostrar diferentes perspectivas de la Primera Guerra Mundial, con un punto de unión que nos ayudase a avanzar por la historia.

El principal reto al que se enfrenta el estudio sueco es conseguir que la campaña de *Battlefield* -que estará dividida en seis grandes episodios- transmita las mismas sensaciones que el modo multijugador. Por eso esperamos unos escenarios más abiertos y también más grandes, en los que además podamos utilizar vehículos.

Por supuesto, no nos vamos a encontrar una recreación "documental" de la guerra; en DICE también han explicado que la variedad y el espectáculo forman una parte crucial de *Battlefield*, y que nos espera una campaña apasionante. Por el momento no se han revelado más datos de la campaña, ni hemos podido ver ningún gameplay... ■

MULTIJUGADOR



El multijugador es conservador. Los Battle Rigs sustituyen a los especialistas, y se conservan el doble salto y las carreras por la pared.



El modo online de *Infinite Warfare* es bastante conservador comparado con *Black Ops 3*. ¿El motivo? No alterar demasiado las "reglas del juego" para la competición de eSports. De modo que regresan los escenarios medianos, con diseño de tres calles, y los movimientos como el salto doble o la carrera por las paredes, para no perder ritmo de juego.

Podremos seleccionar nuestro equipo con una tarjeta de jugador que también conserva el sistema Pick 10. Pero esta vez tendremos la posibilidad de construir armas nuevas con piezas que recojamos durante el combate (que pueden ser comunes, raras, legendarias o épicas) y que sustituyen al mercado negro.

Por cierto, los fans de los juegos anteriores van a celebrar la inclusión de una nueva categoría de armas, las clásicas, que se suman a los rifles de asalto, subfusiles, ametralladoras ligeras, escopetas de cartuchos y fusiles de precisión, y que recogen alguna de las armas favoritas de juegos anteriores.

Entre los mapas que hemos podido probar nos han llamado la atención "Frontier", un mapa circular en una estación espacial; "Throwback", que está ambientado en una ciudad en órbita; "Frost", una luna helada de Júpiter y "Terminal", la versión futurista del mapa del aeropuerto de *Modern Warfare 2*.

En cuanto a los modos de juego, regresan los clásicos, como Duelo a muerte por equipos, Baja confirmada, Enlace, Dominio, Punto caliente... y ahora se suma Defensor. En este nuevo modo por equipos, los luchadores tratan de robar un dron satélite y mantenerlo en su poder el máximo tiempo posible (se parece a Enlace, pero esta vez no hay "porterías").

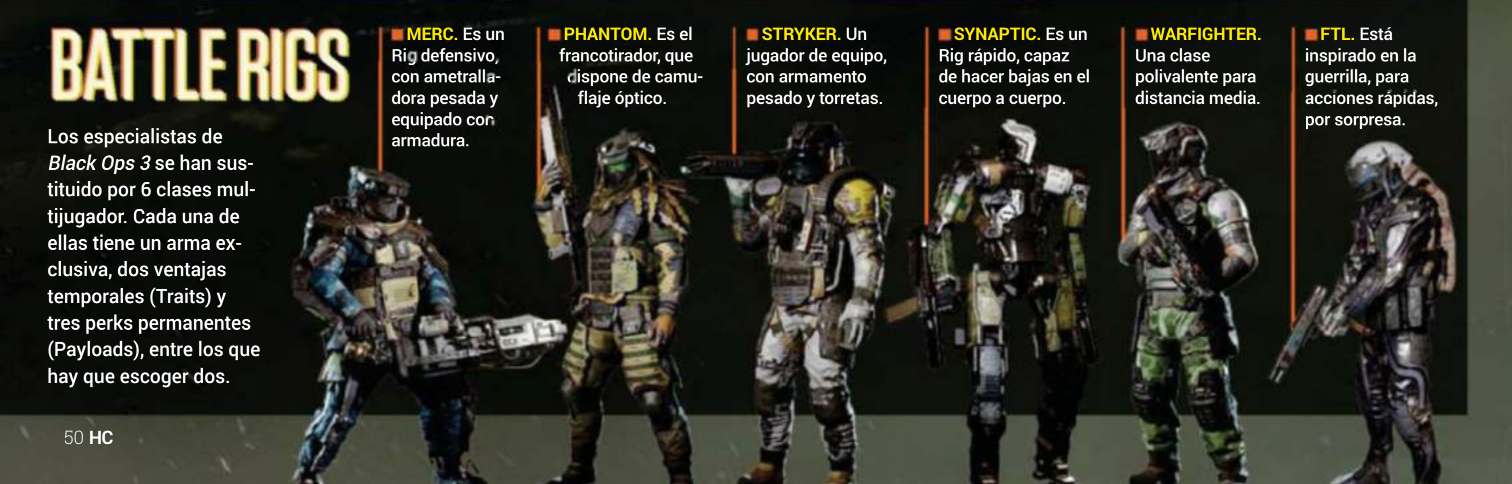
Para los jugadores más seguros de sí mismos, *Call of Duty Infinite Warfare* incorpora un sistema de gestos durante la partida (no sólo para los ganadores como en *Black Ops 3*) que nos permite hacer provocaciones en cualquier momento, presionando la cruceta de control como en *Destiny*. ■





BATTLE RIGS

Los especialistas de *Black Ops 3* se han sustituido por 6 clases multijugador. Cada una de ellas tiene un arma exclusiva, dos ventajas temporales (Traits) y tres perks permanentes (Payloads), entre los que hay que escoger dos.



MERC. Es un Rig defensivo, con ametralladora pesada y equipado con armadura.

PHANTOM. Es el francotirador, que dispone de camuflaje óptico.

STRYKER. Un jugador de equipo, con armamento pesado y torretas.

SYNAPTIC. Es un Rig rápido, capaz de hacer bajas en el cuerpo a cuerpo.

WARFIGHTER. Una clase polivalente para distancia media.

FTL. Está inspirado en la guerrilla, para acciones rápidas, por sorpresa.

El acierto en el planteamiento de las partidas online puede significar el éxito o el fracaso de un shooter. Nosotros los hemos probado, y está claro que tenemos dos estilos distintos.

BATTLEFIELD 1



El estilo abierto, con escenarios enormes y uso de vehículos, es la tarjeta de presentación del modo multijugador de *Battlefield 1*.

La Primera Guerra Mundial se caracterizó por su brutalidad (más de veinte millones de bajas, entre militares y civiles) y por el uso de un armamento revolucionario para la época, que incluía los primeros tanques y aviones de combate, junto a las descargas de artillería y el empleo de gas letal.

¿Cómo se traslada eso al modo multijugador? *Battlefield 1* será fiel a su estilo abierto y de "guerra total", que nos permitirá combatir a pie y utilizar todo tipo de vehículos. El combate cuerpo a cuerpo era muy común en la guerra de trincheras, por eso se ha incorporado la posibilidad de usar armas como la pala o la maza, junto a la carga de bayoneta, presionando el botón R3, mientras corremos.

Por ahora conocemos cinco mapas multijugador ambientados en distintos lugares del mundo. En la beta hemos podido jugar en el desierto del Sinaí, y además se ha confirmado la presencia de otros niveles ambientados en la ciudad francesa de Amiens, las trincheras de San Quintín, Monte Grappa (un fuerte en los Alpes, al norte de Italia, junto a Venecia) y en un pueblo de estilo mediterráneo, en la costa del mar Adriático.

En cuanto a modos de juego, *Battlefield 1* brillará sobre todo gracias a Conquista: un enfrentamiento para 64 jugadores (divididos en escuadrones) con uso de vehículos y cambios en el clima, en el que los bandos luchan por controlar zonas clave. Y en la beta abierta también hemos podido jugar el modo Rush (con un escenario que cambia a medida que avanza la batalla) que ya vimos en *Star Wars Battlefront* y en *Medal of Honor*.

Si queremos enfrentamientos furiosos en escenarios más pequeños, podemos probar Dominio (que es una versión "reducida" del planteamiento de Conquista, pero sin vehículos) y por último nos queda el modo Operaciones, una de las grandes novedades de esta entrega. En este nuevo tipo de juego podremos luchar por todo un frente, en una sucesión de batallas que se encuentran interconectadas a través de distintos mapas.



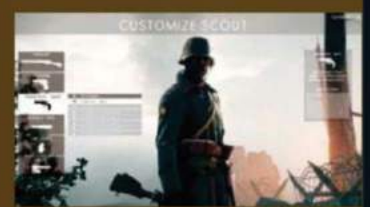
Amiens es un mapa urbano, con espectaculares efectos de destrucción.



El modo Conquista para 64 jugadores, nos da una perspectiva de guerra total.

CLASES

El juego de DICE repite el esquema de las cuatro clases multijugador (con equipo exclusivo) que ya hemos visto en anteriores entregas de la saga.



EXPLORADOR. Es el francotirador, que va equipado con bengalas o prismáticos.



APOYO Cuenta con una ametralladora pesada y equipo de demolición.



ASALTO. Es una clase polivalente equipada con un fusil automático y granadas.



MÉDICO. Armado con un rifle semiautomático, puede recuperar a los heridos.

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

¿QUÉ LO HACE ÚNICO?

¿Qué ofrecerá *Call of Duty Infinite Warfare* que no vamos a encontrar en *Battlefield 1*? Se trata del juego con más contenido (y variedad) de toda la saga.

1 Jackal VR Assault

Es un modo exclusivo para PS VR que nos permite disfrutar de un combate espacial alrededor de la UNSA Retribution en realidad virtual. Aunque se trata más bien de un minijuego, la sensación es muy envolvente, y el apartado técnico de Jackal Assault es uno de los mejores que hemos probado en PS VR.

2 Modern Warfare Remasterizado

Las ediciones Legacy y Deluxe Digital incluirán este juego adicional, con los 16 mapas del modo multijugador, remasterizado por Raven Software y en 4K (si lo jugamos en PS4 Pro). Todavía hoy día sigue siendo uno de los mejores FPS que hemos jugado.

3 Zombies in Spaceland

Es un nuevo modo cooperativo por oleadas, ambientado durante los años ochenta en un parque de atracciones. El sentido del humor y la cantidad de guiños de este modo (incluido el personaje interpretado por David Hasselhoff) contrastan con la dificultad para ir encontrando los Easter Egg.

4 Afterlife Arcade

Dentro del modo zombies podremos visitar una zona recreativa con un montón de minijuegos clásicos, adaptados al universo de los no muertos de *Call of Duty*. Desde jugar al baloncesto a recreativas de estilo 8 Bit... y los tickets que conseguimos nos servirán para conseguir vidas adicionales.



En Jackal Assault VR pilotamos una nave, mientras dirigimos los cohetes con nuestra mirada. Será gratuito para PSVR.

El juego de VR consiste en derribar el mayor número de naves Skelter enemigas, en un tiempo bastante limitado.



Raven Software se encarga de la versión remasterizada de *Modern Warfare*, que conservará los 16 mapas multijugador.



El modo zombies contará con la participación de actores como David Hasselhoff, Paul Reubens o Seth Green.

BATTLEFIELD 1

Más allá de la diferente época histórica en que están ambientados, cada juego quiere que nos alistemos en sus filas seduciéndonos con estas características distintivas.

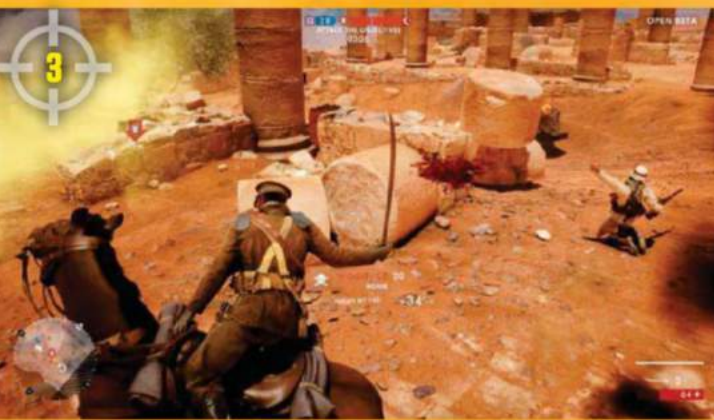


Dirigibles, barcos de guerra y trenes blindados se convierten en ventajas desequilibrantes en medio de las partidas multijugador. Son los vehículos "behemot", para varios tripulantes.



Lluvia, tormentas de arena y niebla alteran las condiciones del campo de batalla .

El caballo tiene un equilibrio perfecto entre capacidad de ataque, velocidad y maniobrabilidad.





El uso de gas letal y las descargas de artillería nos obligan a cambiar nuestra estrategia en el transcurso de las batallas.

¿Qué ofrece *Battlefield 1* que no vamos a encontrar en *COD Infinite Warfare*? La apuesta de *Battlefield* está en el realismo, el uso de vehículos y los cambios que suceden en el campo de batalla en tiempo real, mientras estamos inmersos en combates multitudinarios.

1 Vehículos "behemoth"

Se trata del dirigible, el tren blindado o el barco de guerra. Son vehículos para varios tripulantes, y que tienen una ventaja desequilibrante en combate. Sólo aparecen en mitad de una partida, como una ayuda al bando que está perdiendo la conquista.

2 Destrucción y efectos del clima

De nuevo el motor Frostbite "se luce" al aplicar una realista destrucción sobre los escenarios, así como cambios en el clima (desde tormentas de arena a lluvias). Se trata de una aplicación más sutil del sistema "Levolution" que vimos en *Battlefield 4.*

3 Caballos

El caballo es una de las grandes revelaciones del multijugador. Se trata de un vehículo muy versátil, que nos permite movernos con velocidad por el campo de batalla, disparar a media distancia y cargar utilizando un sable. Estas monturas resultan letales en terreno abierto.

4 Gas y descargas de artillería

El planteamiento de *Battlefield* es más estratégico. Podemos alterar el campo de batalla en nuestro beneficio, tender trampas y trabajar en equipo, con nuestro escuadrón, para cumplir objetivos.

GRANDES FERIAS DE VIDEOJUEGOS



¿SIGUEN SIENDO NECESARIAS?

Con el torrente de información que nos llega por internet, las redes sociales y los vídeos en streaming, ¿siguen teniendo sentido las ferias de videojuegos?

Por **Sergio Martín**
@replicante64

ESTADO ACTUAL DE LAS TRES GRANDES FERIAS

Las que todos consideramos como las tres grandes ferias de videojuegos —E3, Gamescom y Tokyo Game Show— siguen tratando de mantenerse al pie del cañón dentro de esta industria... pero cada día que pasa, parece que lo tienen más complicado.



TOKYO GAME SHOW 2015

gamescom

E3. Sin ser el mejor E3 de los últimos años, por lo menos la última edición de esta feria nos dejó grandes sorpresas. Pero siendo más objetivos y sin querer causar polémica, los grandes animadores fueron Sony, *Zelda: Breath of the Wild* y ciertos anuncios de Microsoft, como *Project Scorpio*.

TOKYO GAME SHOW. Sin duda, debido a la situación actual que vive la industria del videojuego en Japón (de capa caída), la importancia de esta feria ha descendido muchísimo en el panorama internacional. De hecho, hace un tiempo se celebraban dos ediciones al año, mientras que ahora sólo tiene lugar una de ellas (la de otoño)... y casi de milagro.

GAMESCOM. Otra feria que, como sigan así las cosas, tiene todas las papeletas de desaparecer en unos años. La última edición ha sido especialmente parca en cuanto a nuevos anuncios se refiere, y además parte con la desventaja de estar situada en una fecha nada favorable: demasiado "pegada" al E3 y a otros eventos importantes, como la cada vez más llamativa *Paris Games Week*.

Todavía recuerdo cuando era pequeño lo que suponía esperar a los números de Hobby Consolas más especiales de todo el año. Es decir, aquellos en los que se publicaban los extensos y completísimos reportajes que recogían lo sucedido en ferias tan notorias (al menos antaño) como el *ECTS* (European Computer Trade Show), *Nintendo Space World*, *CES* (Consumer Electronics Show), *Tokyo Game Show* o, por supuesto, el *E3* (Electronic Entertainment Expo). Grandes eventos en los que la industria del videojuego sacaba todo su potencial y artillería pesada y, más aún, las compañías lo daban todo para tratar de atraer a los miles de visitantes que se agolpaban en los colosales pabellones.

Pero, de un tiempo a esta parte, todo lo que rodea a esta industria ha cambiado mucho, hasta el punto de que muchos profesionales y usuarios se plantean si dichas ferias, al menos las que aún se mantienen, siguen teniendo la repercusión necesaria para que siga mereciendo la pena su celebración. Una pregunta sin una respuesta completamente clara...

Una situación complicada

Es ley de vida, así de sencillo. Con el paso del tiempo todo va cambiando de manera imparable, y más en lo relacionado con los sectores de la tecnología y la comunicación, los mismos en los que se basa buena parte de la industria de los videojuegos. El problema es que, a veces, los cambios son tan rápidos y bruscos que resulta complicado adaptarse a los nuevos tiempos, y eso es precisamente lo que parece que ha sucedido con las ferias de videojuegos más importantes: no han sabido adaptarse a los cambios tecnológicos y sociales acaecidos durante los últimos tiempos, hecho muy evidente y que pensamos que no está sujeto a ningún tipo de debate.



LAS ACTUALES FERIAS DE VIDEOJUEGOS TIENEN QUE HACER FRENTE A DEMASIADOS INCONVENIENTES

Lo que antaño era un acontecimiento único, que reunía en el mismo espacio físico (el pabellón correspondiente) a todas las personalidades más destacadas de la industria, así como las novedades, anuncios, presentaciones y demás parafernalia que rodeaba a este tipo de eventos, en los tiempos actuales ha cambiado. Debido a la presencia de las redes sociales, vídeos que tienen lugar mediante streaming y canales online y demás medios, en la actualidad el "efecto primicia" que era patrimonio exclusivo de los grandes eventos ha quedado fulminado. ¿Cuántas veces aprovechan las compañías la infraestructura que les brinda internet en toda su dimensión para anunciar a bombo y platillo una nueva entrega de su franquicia más famosa, una consola de nuevo cuño, un acuerdo de envergadura o lo que sea menester? Constantemente, y sin visos de remitir.

Como siempre (o como muchas veces sucede), Nintendo ha sido la primera en romper con la dinámica tradicio- »

ALTERNATIVAS A LAS GRANDES FERIAS

Os mostramos otras opciones que pueden ser perfectamente viables para mostrar los productos a los usuarios.



EVENTOS EXCLUSIVOS. La celebración de eventos dedicados, como el que tuvo lugar en Los Ángeles dedicado a *Final Fantasy XV*, pueden funcionar muy bien.



VÍDEOS Y STREAMINGS ONLINE. Otra opción sustitutiva (o complementaria) a las ferias pueden ser los vídeos especiales, como por ejemplo los ya famosos *Nintendo Direct*.



FERIAS LOCALES. Los eventos locales, como la *Madrid Gaming Experience* o la *Barcelona Games World*, pueden ser una herramienta muy valiosa para las compañías.

E3 y GAMESCOM, EN NÚMEROS

A nadie se le escapa que, hoy en día, las ferias más potentes son el E3 y la Gamescom. Estos dos grandes eventos han conseguido desbancar a otras grandes ferias, como el propio *Tokyo Game Show* o el *CES* pero, aun así, ninguna de las dos pasa por su mejor momento. Es cierto que, como podéis comprobar en los distintos gráficos que os mostramos, sus números siguen siendo más que respetables. Y nos alegramos mucho por ello. Pero lo que las cifras no pueden revelar es el regusto agridulce que nos han dejado ambas, especialmente la segunda (*Gamescom*), un evento en el que apenas se han anunciado títulos nuevos para ninguna plataforma más allá del no especialmente bien recibido *Metal Gear Survive*.

gamescom

	ASISTENTES	ASISTENTES PROFESIONALES	EXPOSITORES	JUEGOS	TAMAÑO
2009	245.000	17.000	458	100*	120.000
2010	254.000	18.900	505	200*	120.000
2011	276.000	21.400	557	300	120.000
2012	275.000	24.500	603	330*	140.000
2013	340.000	29.600	635	400	140.000
2014	335.000	31.500	703	-	140.000
2015	345.000	33.200	806	-	193.000
2016	345.000	30.500	877	-	193.000

E3

	ASISTENTES	EXPOSITORES	JUEGOS	TAMAÑO	LOCALIZACIÓN
1995	50.000	-	-	-	Los Ángeles
1996	-	400	-	-	Los Ángeles
1997	40.000	500	1.500	534.000	Atlanta
1998	70.000	-	-	-	Atlanta
1999	-	-	2.600	-	Los Ángeles
2000	45.000	450	2.400	550.000	Los Ángeles
2001	62.000	400	750	-	Los Ángeles
2002	-	400	1.000	505.000	Los Ángeles
2003	60.000	400	1.350	515.000	Los Ángeles
2004	65.000	400	5.000	525.000	Los Ángeles
2005	70.000	400	5.000	540.000	Los Ángeles
2006	60.000	400	-	540.000	Los Ángeles
2007	10.000	33	-	-	Santa Mónica
2008	5.000	39	-	-	Santa Mónica
2009	41.000	216	-	-	Los Ángeles
2010	45.600	300	-	-	Los Ángeles
2011	46.800	200	-	557.000	Los Ángeles
2012	45.700	200	-	557.000	Los Ángeles
2013	48.200	230	-	557.000	Los Ángeles
2014	48.900	200	-	557.000	Los Ángeles
2015	52.200	300+	1.600	557.000	Los Ángeles
2016	50.300	250	1.600	550.000	Los Ángeles

*** Los datos marcados con asterisco se refieren a juegos nuevos presentados.**

» nal. Han pasado ya muchos años desde que la compañía de *Super Mario Bros.* dejó de tener una gran presencia en las diversas ferias actuales como el *Tokyo Game Show* o el propio *E3* y, más aún, desde que abandonara la celebración de su añorado evento propio denominado *Nintendo Space World*. En su lugar ha buscado un nuevo recurso, los populares *Nintendo Directs*, retransmisiones online que cada cierto tiempo (varias veces al año) se emiten en abierto en diversos canales y páginas web para disfrute de sus fans. Una forma muy sencilla y cómoda de comunicar, sin intermediarios y directamente a los jugadores, las noticias, anuncios, juegos, productos y mensajes relacionados con la compañía establecida en Kioto. ¿Se trata de la alternativa definitiva a las grandes ferias? Aún es pronto para saberlo, pero desde luego nos parece una vía de comunicación bastante eficiente, económicamente asumible, simple y directa con los usuarios.

Pero existen otras opciones perfectamente viables. Una de las que más está proliferando últimamente son los eventos locales. Más pequeños, específicos y asequibles desde todos los puntos de



vista (logístico, económico, etc.), cada vez son más las ferias de videojuegos o de entretenimiento en general que tienen lugar en ciudades o incluso en pequeñas zonas concretas. En nuestro país tenemos varios ejemplos de esto, como *Fun & Serious* de Bilbao, la *Barcelona Games World* que se celebrará por vez primera este año, o la igualmente inédita *Madrid Gaming Experience*. Pero en el concierto internacional encontramos muchas más como los *PAX* (Penny Arcade Expo), que se celebran varias veces al año en diversos puntos del planeta, la *París Games Week* y tantas otras que cada vez van ganando en relevancia.

Y luego tenemos los eventos dedicados, como por ejemplo el reciente (y ciertamente espectacular) *Final Fantasy XV Uncovered*, un evento organizado por Square Enix en Los Ángeles durante el pasado mes de marzo que sirvió para anunciar a bombo y platillo multitud de detalles relacionados con su juego estrella de este año. Un ejemplo a seguir –al menos en nuestra opinión- por el resto de las compañías, habida cuenta de lo bien organizado que estuvo y de la trascendencia que acaparó en todos los medios y redes sociales.

LAS REDES SOCIALES POSIBILITAN EL CONTACTO DIRECTO ENTRE LOS USUARIOS Y LAS COMPAÑÍAS

Lo que tenemos claro es que, por unos motivos u otros, las grandes ferias actuales han perdido gran parte de la relevancia y fuerza a las que nos tenían acostumbrados. Ejemplos claros de esto los hay a patadas, pero quizá el más reciente y clamoroso es el que ha tenido lugar durante la Gamescom. Y es que la presente edición no ha brillado precisamente por la presentación de nuevos títulos, más bien lo contrario, hasta tal punto que lo más destacado en este sentido ha sido

ALGUNAS FERIAS YA DESAPARECIDAS ... O CASI

Aunque algunos no lo crean, hubo un tiempo en el que las grandes ferias de videojuegos se contaban por decenas a lo largo de cada año. Pero por desgracia muchos de estos grandes eventos han desaparecido hace ya mucho tiempo y, los que permanecen, apenas tienen repercusión alguna dentro de la industria de los videojuegos, centrándose en otros sectores y formas de ocio. Una pena, porque aportaban mucha vida a este sector.



NINTENDO SPACE WORLD. La otrora feria organizada por la compañía de *Super Mario Bros.* para dar a conocer sus nuevos juegos y consolas pasó a mejor vida hace ya mucho tiempo: la última edición se celebró en el 2001.



ECTS. Pese a no gozar del mismo estatus que otros grandes eventos, muchos de nosotros recordamos con mucha nostalgia el *European Computer Trade Show*. Los que tuvieron la suerte de acudir alguna vez hablan muy bien de esta feria.



CONSUMER ELECTRONICS SHOW. El *CES* es de las pocas ferias que no han desaparecido todavía... aunque ha mutado, por así decirlo. Y es que la repercusión que actualmente tiene en nuestro sector es poco menos que nula.



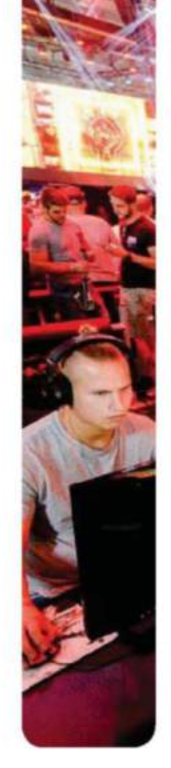
CAPTIVATE. Esta feria, organizada por Capcom y conocida antaño como *Gamers Day*, gozó de bastante popularidad hace unos años. Sin embargo la última vez que se celebró fue en 2012, en Roma, por lo que es un evento que no tiene muchos visos de repetirse.

el anuncio por parte de Konami de *Metal Gear Survive*. Sobran los comentarios al respecto... ¿o no?

Un futuro dudoso

A todos los problemas que acabamos de comentaros que juegan en contra de la celebración de las macro ferias, se añade otro más: las filtraciones, que cada vez son más frecuentes. Debido a múltiples factores como el montaje, la impresión y el traslado de materiales promocionales, etc. que llevan parejos estos grandes eventos, cada vez resulta más complicado mantener un mínimo de secretismo y confidencialidad alrededor de los juegos, nuevas consolas y demás productos que van a mostrarse durante dichos eventos. ¡Que se lo digan a Microsoft! Muchos de los títulos que formaron parte de su conferencia del *E3* fueron revelados con bastante antelación por "insiders" y otras personas, filtraciones que causaron furor en Internet y en las redes sociales, mermando considerablemente el impacto que tuvieron éstos después, durante su "presentación oficial" en la conferencia.

Este problema sí que tiene una difícil solución y nos da la sensación de que va a resultar prácticamente imposible de solventar por parte de las compañías, ya que cualquier persona con un móvil en la mano puede convertirse en una posible "amenaza" del secreto mejor guardado del *E3*, *Gamescom* o de cualquier otro evento. Basta un tweet o una imagen en Instagram para que internet se encargue de distribuir la noticia por todo el mundo en cuestión de minutos. Y si no es posible evitar las filtraciones de los anuncios más importantes que, de hecho, las empresas se guardan bajo la manga para que se conviertan en el principal reclamo de la feria internacional de turno, ¿qué nos queda? Pues un futuro muy incierto



para estos eventos, que suponen para las compañías un gran esfuerzo a todos los niveles, no solo en el sentido económico.

Reinventarse o morir

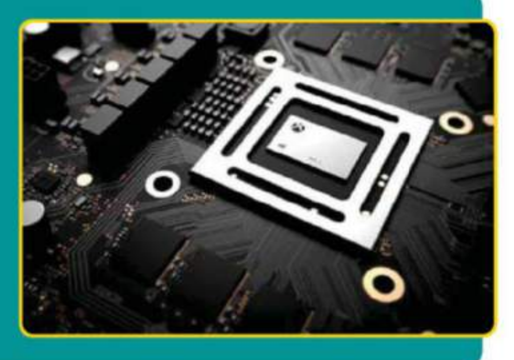
Por todo esto que os hemos tratado de explicar hasta ahora, pensamos que los organizadores de las macro ferias de videojuegos deberían comenzar a desarrollar una estrategia de renovación muy



importante. Y es que si todo sigue igual, lo más probable es que estos eventos terminen desapareciendo o, por lo menos, perdiendo su periodicidad anual. ¿Soluciones? No nos corresponde a nosotros pensar en ellas, pero desde luego todo pasa por variar el modelo actual, que prácticamente no ha cambiado un ápice desde hace décadas. Integrar competiciones eSports por todo lo alto con emisiones en directo, organizar mega concursos o actividades similares en las que puedan participar tanto los asistentes a las ferias como cualquier usuario desde su móvil, potenciar muchísimo más las sesiones de jugabilidad hands-on con posibilidad de poder grabar vídeos exclusivos por los diferentes medios... En fin, revitalizar todo lo posible la estructura y funcionamiento actual de todas estas celebraciones. Esperamos que así sea por el bien del sector porque, al menos como medio publicitario masivo de cara al resto del mundo, las macro ferias nos parecen una parte muy importante dentro de nuestra industria. Ojalá sigan manteniéndose durante muchos años. Por lo menos, ya están más que confirmadas las ediciones del próximo año, tanto del *E3* (del 13 al 15 de junio) como de *Gamescom* (del 23 al 26 de agosto). A partir de ahí, ya veremos como sigue la cosa....

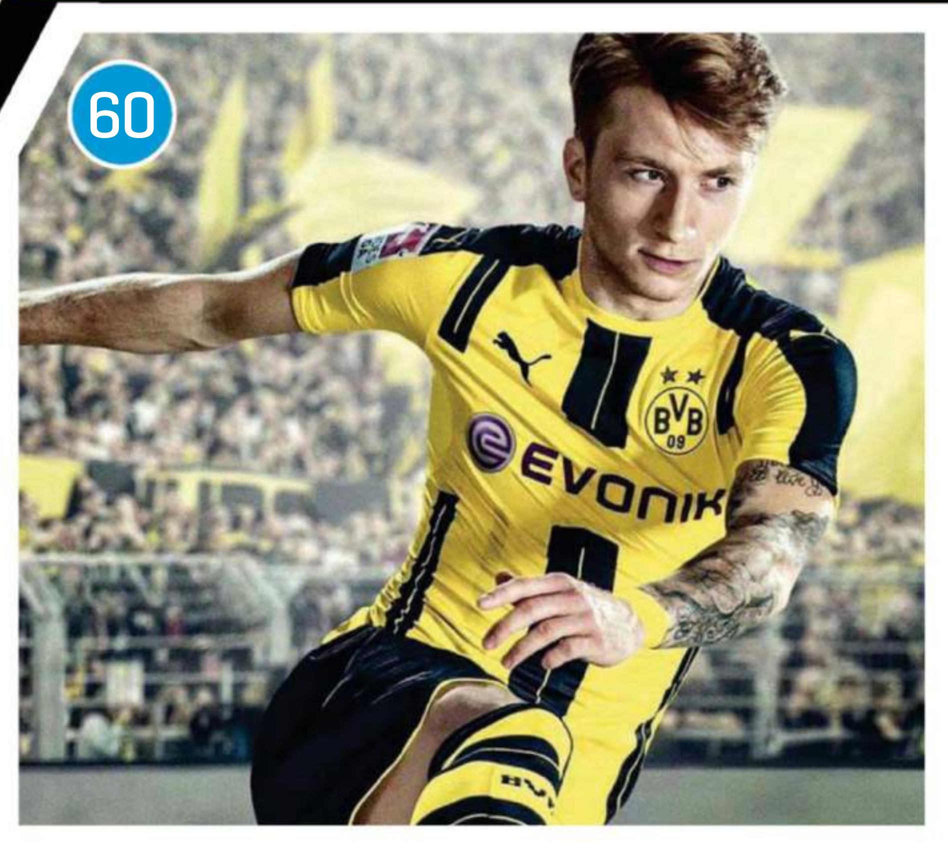
LEAKS Y FILTRACIONES

Uno de los grandes inconvenientes que deben afrontar las actuales ferias de videojuegos son las filtraciones. Actualmente es casi imposible mantener en secreto el desarrollo de nuevos juegos, máquinas o lo que sea. Que se lo digan a Microsoft y *Project Scorpio*, cuya existencia fue revelada mucho antes de la celebración del *E3*.



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



FIFA 17

La "armada invencible" de EA se refuerza con nuevos modos y una jugabilidad mejorada para arrasar en 2017. ¿Lo logrará?



LEGO DIMENSIONS

Con un año de retraso nos llega el primer título LEGO que mezcla piezas reales y distintas licencias en un mismo juego...



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas  @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



CONTINUE


BUNDESLIGA
adidas
TORFABRIK
BVB
09
EVONIK
BVB





FIFA 17

EL JEQUE SACA EL TALONARIO A PASEAR



VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
EA Sports Vancouver

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
29 de septiembre

CONTENIDO
3

Como Nasser Al-Khelaifi, el mandamás del Paris Saint-Germain, EA Sports ha sacado la chequera para contratar más pólvora con la que aumentar la artillería de su estrella más preciada: *FIFA*.

La última entrega ha vendido ya más de 16 millones de unidades entre todas sus versiones (8,42 sólo en PS4), una salvajada que prolonga las cifras de temporadas anteriores y que deja en pecata minuta los 120 millones del Manchester United por Paul Pogba.

Sin embargo, la sensación general entre la prensa fue que la saga, arruinada perdida desde su salto a la actual generación, se había dormido en los laureles, como la España de Vicente del Bosque. Sabiendo que al público más ocasional le es indiferente, EA Sports podría haber apostado otra vez por un par de retoques y una actualización de plantillas, pero, por suerte, la directiva del estudio canadiense ha tirado de petrodólares para hacer importantes fichajes. No llega al extremo de lo que hace Visual Concepts con *NBA 2K* cada temporada, pero estamos ante el juego de fútbol más rompedor de los últimos años: retoques jugables, nuevo motor gráfico, un modo de juego cinematográfico, más licencias... Se mantienen muchas de las bondades de *FIFA 16*, claro, pero hablamos de más que maquillaje. Ya era hora de regar el césped.

Un estilo afianzado y retocado

Pese a la sustitución del Ignite Engine de los tres últimos años por Frostbite, el apartado jugable de *FIFA 17* resulta muy familiar. El desarrollo de los partidos es muy fluido y hay múltiples capas de profundidad que hay que aprender a dominar poco a poco. Lo que más llama la atención es la lucha por la posesión, más física que nunca. Los regates y la protección del balón son bastante intuitivos, pero el sistema de robos exige ser muy preciso a la hora de hacer las entradas. A menudo, es mejor recular y perder metros que arriesgarse a meter el pie y quedarse vendido. Además, es posible agarrar a los rivales, hacer cargas laterales y, esto es novedad, empujarlos para ganar la posición. Gracias a que los futbolistas apenas están imantados al cuero, las peleas por los balones divididos son muy verídicas.

Los pases funcionan muy bien, tanto en corto como al hueco. Lo mismo sucede con los centros, para los que, a la hora de cabecear, hay que acompasar el movimiento: olvidaos de giros de cuello inverosímiles con los que propulsar el balón adonde os convenga, sobre todo a la hora de despejar cerca de vuestra portería... Los tiros a puerta, integrados con una gran física del balón, se traducen en golazos de impresión. Lo mejor es que los porteros son, seguramente, los mejores que hemos visto nunca, algo que se observa especialmente cuando rechazan un disparo y se levantan inmediatamente para hacer segundas paradas a bocajarro. Eso sí, sigue siendo relativamente fácil hacer diagonales para clavar la pelota en la escuadra del palo largo, un clásico de los juegos de fútbol.

Mención especial merecen las jugadas a balón parado, rehechas desde cero. En los saques de banda podemos movernos hacia los lados para ganar metros, mientras que en los córners »

LA SAGA SE HABÍA DORMIDO EN LOS LAURELES, COMO LA ESPAÑA DE DEL BOSQUE, PERO EA SPORTS HA TIRADO DE PETRODÓLARES Y HA REGADO BIEN

Visualmente, *FIFA 17* es muy polivalente, pues permite jugar a diferentes horas y con todo tipo de condiciones climatológicas, que se dejan notar.

LO MEJOR

El control ofrece un sinfín de filigranas. El motor Frostbite potencia el parecido de los jugadores y la iluminación. La parcela sonora. El debut de El Camino, un modo con escenas de vídeo.

LO PEOR

El Camino es un poco abrupto en su desarrollo y en su construcción de personajes, lo cual lo empaña. Los árbitros son de silbatazo fácil. Algo de "clipping" en algunas repeticiones.



Hay 79 estadios, de los que 51 son reales, y hay muchos cánticos célebres para los equipos más destacados. ¡Cómo suena Anfield al solemne son del "You'll never walk alone"!



El fútbol femenino repite por segundo año, con catorce selecciones, entre las que se cuenta la de España, con Vero Boquete a la cabeza.



Hay 60 juegos de habilidad, que no sólo sirven para ahondar en el control, sino también para mejorar a los futbolistas en muchos modos.



El juego se actualiza a la vez que las ligas reales. Antes de empezar los partidos, vemos las clasificaciones y las estadísticas destacadas.

» hay una retícula para concretar dónde poner el centro, además de poder manejar a los jugadores a la vez. En las faltas y los penaltis, podemos cambiar la posición de partida del jugador respecto al balón, lo que incluye tanto el ángulo como la carrerilla. Esto es importante en las penas máximas, que precisan entrenamiento si no se quiere mandar el balón a la grada. Sólo los árbitros se merecen una protesta, pues convierten simples contactos en faltas.

Dos fichajes galácticos

Desde sus orígenes, *FIFA* ha sido el rey de las licencias, y esta entrega no defrauda. Están las ligas de veintiocho países (incluida la segunda división de algunos), amén de equipos sueltos, 47 combinados nacionales y 14 selecciones femeninas. Gracias a un acuerdo con la LFP, la liga española es exclusiva del juego, lo cual es un golpe de efecto.

En cuanto a los modos de juego, la mayoría vuelven de otras entregas. En primer lugar, tenemos el modo Carrera (como entrenador o como jugador), los juegos de habilidad, los diferentes torneos de cada país y amistosos. Del online específicamente, están el modo Temporadas en solitario o en cooperativo (con ascensos y descensos) y Clubes Pro (formar un equipo con amigos y disputar partidos de hasta veintidós

EL CAMINO ES POBRE EN SU DESARROLLO, PERO SE AGRADECE COMO EXPERIENCIA QUE VA MÁS ALLÁ DEL CAMPO DE JUEGO

FICHAJES PARA ILUSIONAR A LA AFICIÓN

Hay que reconocerle a EA Sports que, a diferencia de los últimos años, se ha tomado en serio la inclusión de novedades. Con ellas, se frena el estancamiento que había sufrido la saga con el cambio generacional y se vuelve a una dinámica ascendente.



El Camino es un modo de corte cinematográfico en el que encarnamos a Alex Hunter, una promesa recién llegada a la Premier League. Dura unas 11-12 horas y su presencia se agradece, pero no esperéis gran cosa de su argumento y sus decisiones.



El motor Frostbite se deja notar, sobre todo, en el modelado de los futbolistas, en detalles como los rasgos faciales y los regueros de sudor. La iluminación de los estadios también se ha visto beneficiada, tanto la de los focos artificiales como la del sol.



La liga española es exclusiva de la saga de EA Sports esta temporada, lo cual es un factor que hay que tener muy en cuenta. Además, se ha añadido la liga nipona, pensada para dar la vuelta a la tortilla en Japón, el único territorio donde *PES* sigue por delante.



La liga inglesa ha sido siempre la joya de la corona, con cuatro categorías o todos los estadios de la Premier recreados. Este año, se ha ido un paso más allá y se ha modelado a los veinte entrenadores: Guardiola, Mourinho, Ranieri, Klopp. Karanka...



En lo jugable, hay mejoras en todos los apartados, pero el más apreciable es el de las jugadas a balón parado, rehechas desde cero: córners, faltas, saques de banda... El mayor cambio es el de los penaltis, en los que, si nos tiembla el pie, es fácil fallar.



Ultimate Team incluye nuevas opciones, como desafíos con los que crear plantillas cumpliendo ciertos requisitos, para recibir premios. FUT Champions es una competición semanal y mensual que permitirá clasificarse para eventos presenciales.

personas). Casi como un juego en sí mismo, está el gigantesco Ultimate Team, donde toca crearse un equipo a base de conseguir cromos de futbolistas, jugando y participando en subastas. Sin embargo, el mayor encanto del año está en El Camino, un modo en el que vemos los primeros pinitos de un futbolista recién llegado a la Premier League, con escenas de vídeo en las que tenemos hasta tres opciones de respuesta, si bien no influyen en nada. La historia y su desarrollo son bastante pobres, pero se agradece la inclusión de algo así. A los simuladores de hoy en día hay que pedirles experiencias que vayan más allá del campo de juego.

Un frío trasplante de corazón

Las tres entregas anteriores de la saga habían usado el motor Ignite, creado expresamente para PS4 y Xbox One, pero EA Sports ha decidido adoptar Frostbite, la tecnología que usan estudios como DICE y BioWare, que, de hecho, han ayudado al equipo a entender su funcionamiento. Ahora bien, eso no significa que el apartado visual sea muy distinto al del año pasado. Más bien, se siente como si a la base preexistente se le hubiera dado una nueva capa de pintura. Es una primera toma de contacto que debería dar más réditos en el futuro, al reducir esfuerzos de programación, gracias a la biblioteca de recursos compartidos con otros equipos. El Camino da cuenta de ello.

Lo que más llama la atención son las caras de los futbolistas, que lucen más detalladas y naturales. También la iluminación raya a un gran nivel, con la opción de jugar desde las doce de la mañana hasta las diez de la noche, en intervalos de media hora. Como en años anteriores, nos encanta la continuidad visual, que hace que el partido propiamente dicho y los cambios de plano que hay durante los parones estén enlazados, con la presencia clave de los recogepelotas. Añadid desgaste del césped, protestas de los jugadores, lesiones... Es como un partido de verdad. Como siempre, Manolo Lama y Paco González están muy bien en la narración, aunque hay mucho reciclaje y Antoñito Ruiz aporta poco. En resumen, *FIFA 17* es un regreso por todo lo alto de la tabla. ¡Ay mi madre, el "Bicho", que ha vuelto por sus fueros!



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Nunca perdió su calidad, pero *FIFA* se había dormido en los laureles con el salto a PS4 y Xbox One. Este año, EA Sports ha hecho más trabajo de gimnasio y el resultado es un simulador que no sólo brilla en lo jugable, sino que tiene fichajes de entidad tanto en el cuerpo técnico como en el fondo de armario.

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB Would You Kindly

"Probé el modo El Camino en la demo y me metí cuatro goles en propia puerta para ver si podía cabrear a Mourinho, pero no pasó nada :("

WEB Mask DeMasque

"Como portada, habría preferido a Iván Campo o a Paco Pavón, cracks de verdad, no jugadores de segunda fila como Marco Reus, pero la pasta manda."



■ Barça y Atlético son los dos únicos equipos españoles que tienen licencia. El primero, de hecho, copa la portada.

PES 2017

FÚTBOL DE GRAN CALIDAD, PERO SIN APENAS FICHAJES

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Deportivo
DESARROLLADOR PES Team
DISTRIBUIDOR Konami
JUGADORES 1-22
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 54,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

El año pasado, *PES* firmó su mejor resultado en una década. Sabiendo lo sólidos que fueron los mimbres, Konami ha hecho una preparación suave y ha dejado el peso de la nueva temporada en manos de la misma plantilla, lo cual tiene su lado positivo y su lado negativo, como Louis van Gaal bien sabía.

PES 2017 es un grandísimo juego de fútbol, aunque seguramente su desarrollo se ha visto condicionado por la política actual de la compañía, cuyo foco no está ya en el mercado consolero. Casi todas su sagas han sido aparcadas, pero el fútbol es el deporte rey, y salir de su órbita sería absurdo, sobre todo tras su resurrección con el salto a PS4 y Xbox One, así que *Pro Evolution Soccer* sigue a pie de campo. Eso sí, se nota que el desarrollo debe de haber estado condicionado por las estrategias de la empresa, pues podría decirse que la mayor novedad de este año son los acuerdos comerciales con clubes como el Barça, el Liverpool o el Borussia Dortmund.

Balompié de muchos quilates

Hecha ya esa obligatoria consideración, se podría decir que estamos ante una suerte de *PES 2016.5*, lo cual puede ser bueno o malo, según seáis repetidores o no. Si jugasteis a la anterior entrega, no encontraréis grandes cambios, pero, si sois debutantes, la cosa cambia mucho, porque la jugabilidad se merece un Balón de Oro. Los partidos fluyen con un ritmo genial, en el que todo se conjuga a la perfección: pases, remates, regates, robos, luchas aéreas... La simulación es muy realista, pero deja mucho margen al espectáculo, pues los jugadores hacen numerosos gestos técnicos, como tijeras, rabonas o controles acrobáticos, sin necesidad de pulsar ninguna combinación estrambótica de botones.

Se han pulido dos detalles básicos respecto al año pasado: ya no es tan fácil cogerle la espalda a la defensa con entregas al hueco y los porteros paran más, si bien se les siguen atragantando algunos disparos desde la frontal del área. El control es fundamental en un

NO INNOVA, PERO SU EQUILIBRIO ENTRE ACCESIBILIDAD Y ESPECTACULARIDAD ES PARA QUITARSE LA CAMISETA DE JÚBILO

LO MEJOR

El control es genial en todos sus apartados: regates, pases, centros, tiros a puerta, robos... Tiene la licencia de la Champions. El editor es muy completo, aunque requiere paciencia. La banda sonora.

LO PEOR

Tira de copia-pega en lo audiovisual y en los modos de juego, sin apenas cambios respecto a *PES 2016*. Se han perdido la liga española y la Copa Libertadores. A los comentarios se les notan las costuras.



El sistema de cámaras es excelente. Podemos elegir entre once perspectivas y, en algunas de ellas, modificar el ángulo, la altura o el zoom.



Los problemas de licencia afectan a nombres de equipos, escudos y equipaciones, pero los futbolistas son reales y muchos están clavados.



Hay un total de veintisiete estadios, de los cuales trece son reales, como San Siro, el Camp Nou, Saitama, St. Jakob-Park o Maracaná.

juego deportivo y, desde luego ahí,*PES 2017* da la talla con creces. Su equilibrio entre accesibilidad y espectacularidad es para quitarse la camiseta. El árbitro lo entenderá y ni te amonestará.

Falta de atrevimiento

Jugablemente, este *Pro* es intachable, pero hay que reprocharle su conservadurismo global. En cuanto a licencias, no sólo es continuista, sino que ha retrocedido, al perder la licencia de la Liga española, convertida en una marca blanca, o la Copa Libertadores. Eso sí, la Champions League, con toda su iconografía, es un gran puntal, y están las ligas de Italia, Francia, Holanda, Brasil, Argentina o Chile (las de Inglaterra y Portugal son sucedáneos), junto con equipos sueltos y selecciones.

Por su parte, los modos de juego son muy "amarrateguis". Son los del año pasado, sin apenas cambios reseñables, algo que se aprecia sólo con ver los minijuegos del modo Entrenamiento. La Liga Master (donde gestionamos un equipo), Ser una leyenda (llevar a un jugador a lo más alto) y MyClub (crear un equipo a base de obtener cartas) son los modos más destacados, a los que se suman las divisiones en línea o los partidos para veintidós jugadores. La oferta en sí es buena, pero palidece si se compara con lo que están haciendo otros referentes deportivos.

Un juego que es zorro viejo

El apartado técnico, elaborado con el Fox Engine, tampoco ha experimentado ninguna actualización notoria. Detalles como que Messi no tenga el pelo teñido de rubio, pese al acuerdo con el Barça, invitan a pensar que se ha tirado de reciclaje y poco más. El rendimiento general es bueno, y las animaciones y los modelados de los jugadores están logrados, pero se echan en falta transiciones visuales cuando hay un corte en el partido, más condiciones lumínicas, más efectos climatológicos... Los comentarios de Carlos Martínez y Maldini están algo más trabajados, pero el pobre montaje hace que suenen poco naturales. *PES 2017* es como Ronaldo Nazario: su clase es la de un fenómeno, pero debería cuidar más la forma.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

El PES Team ha optado por una táctica muy conservadora. Se ha usado la plantilla del año pasado, que era muy competitiva, y se le han hecho un par de fichajes secundarios para apuntalarla. Si sólo os importa la jugabilidad, es un partidazo; si queréis novedades, sólo las encontraréis con el ojo de halcón.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB AdrinFC

"Personalmente, creo que me va a encantar. Soy del Barça y me encanta ese estilo de juego de tocar continuamente, con los jugadores en movimiento."

WEB MR_CHOL

"¿Qué me decís de un Ser una leyenda al más puro estilo MMORPG, interactuando con otros y que todos los jugadores de los equipos sean los propios usuarios?"

FIFA 17 VS PES

	JUGABILIDAD	GRÁFICOS	LICENCIAS
FIFA 17	 **Realismo.** La jugabilidad es profunda y sesuda. Cualquiera puede disfrutarlo, pero se necesita mucha práctica para dominar ciertas mecánicas, como las entradas manuales y los lanzamientos de penalti. El sistema de pases funciona muy bien, igual que los tiros a puerta, que dejan golazos para el recuerdo, con un desempeño de los porteros notabilísimo. Detalles como las lesiones, las protestas de los jugadores o la presencia de recogepelotas hacen que todo se parezca a un partido real. Sólo fallan los árbitros, demasiado severos.	 **Híbrido.** El debut del motor Frostbite se ha saldado con una buena actuación, aunque el salto respecto a Ignite no es tan grande como pudiera pensarse. Se ha mejorado en el parecido de los rostros de los jugadores, con facciones más detalladas y un sudor más creíble. Se puede jugar a diversas horas, entre las 12.00h y las 22.00h, con hasta nueve condiciones climatológicas (despejado, niebla, lluvia, ventisca), lo que permite un mayor lucimiento visual. Detallitos como el desgate del césped o los entrenadores de la Premier suponen un plus.	 **Exclusivas.** Prácticamente todas las ligas importantes del mundo están incluidas. En total, hay veintiocho, de Europa, América, Asia y hasta Oceanía. Destaca el hecho de que EA Sports se haya quedado con la exclusiva parcial de la de España, como ya hacía con la de Inglaterra. Importantes son también las exclusivas totales de la Bundesliga y la MLS, sin olvidar las selecciones femeninas. Lo único que se echa en falta son competiciones internacionales. Hay 79 estadios, de los cuales 51 son reales.
PES 2017	 **Espectacularidad.** El control es muy accesible y permite hacer infinidad de cosas sin tener que aprender complejas combinaciones de botones. La espectacularidad es la seña de identidad de los partidos, en los que todo funciona como un engranaje engrasado. Los pases son geniales, igual que los remates, asociados a una física del balón que funciona a la perfección tanto con el pie como en los cabezazos. La lucha por la posesión funciona por posicionamiento, con muy buen resultado, y las jugadas a balón son fáciles de interiorizar.	 **Continuidad.** El desempeño del Fox Engine es prácticamente idéntico al de los dos últimos años. Las animaciones de los futbolistas están muy logradas y repercuten positivamente en el desarrollo de los partidos. Se ha hecho un esfuerzo por recrear las caras de ciertos jugadores, como los del Barça, pero se echa mucho en falta que haya más condiciones de iluminación (sólo hay día-noche) y de clima (despejado-lluvia). Además, los partidos no tienen una continuidad visual: por ejemplo, no hay recogepelotas, lo que propicia "cortes".	 **Paso atrás.** Los torneos continentales son la gran baza: Liga de Campeones, Europa League y AFC Champions League, si bien se ha perdido la Copa Libertadores. Por desgracia, tras muchos años de tenerla, la liga española no está licenciada (los equipos son "falsos", si bien los futbolistas sí son los reales), igual que la inglesa y la portuguesa. Sí están las ligas de Italia, Francia, Holanda, Brasil, Argentina y Chile. Hay veintisiete estadios, de los cuales trece son reales. Hay un editor muy completo.

2017

Tras la exigua victoria de *FIFA* en la prórroga el año pasado, el gran derbi del deporte virtual se ha vuelto a repetir este año, aunque con un partido menos competido. Ambos contendientes ofrecen estilos de juego realmente vistosos, pero el presupuesto y la profundidad de plantilla de uno y otro saltan a la vista en casi todas las líneas.

MODOS

Abanico ampliado. La nómina de modos de juego es muy extensa. Offline, hay modo Carrera (como mánager o como jugador), 60 juegos de habilidad, los torneos de cada país o amistosos rápidos. Destaca, sobre todo, El Camino, una novedad de corte cinematográfico que, sin ser una maravilla, aporta algo distinto dentro del género futbolístico. Entre dos tierras, está el adictivo Ultimate Team, que, con sus cromos, es casi una entidad en sí misma. Online, están el modo Temporadas (con opción para cooperativo) y Clubes Pro, donde compiten hasta veintidós usuarios.

Conformismo. Los modos son los mismos que el año pasado, sin apenas novedades reseñables. En el apartado offline, están la Liga Master y Ser una leyenda, donde encarnamos a un entrenador o a un único futbolista, respectivamente. Además, hay amistosos, veintitrés ejercicios de entrenamiento y se pueden disputar todas las competiciones que hay. En la vertiente online, nos encontramos con MyClub, donde hay que crearse un equipo acumulando cromos, Campeonatos en línea, Divisiones (con ascensos y descensos) y partidos para veintidós personas.

SONIDO



Veteranía. Manolo Lama y Paco González tienen ya muchísimo callo en los comentarios, y la biblioteca que han acumulado a lo largo de los años está muy aprovechada, aunque nos gustaría que se añadieran aún más anécdotas y datos de contexto. Antoñito Ruiz está a pie de campo, pero casi es un invitado de piedra con quien los otros dos ni dialogan. El sonido ambiente de los estadios es sublime, con multitud de cánticos perfectamente reconocibles. La BSO contiene más de 50 temas, muchos de los cuales entran solos. La lástima es que las voces de El Camino están casi todas en inglés.



Progresos. Los comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado siguen siendo muy inconexos, con frases a las que se les notan las costuras y otras que nunca dirían en la realidad, pero resultan un poco más naturales que en los últimos años, pese a reaprovechar la misma base. La atmósfera de los estadios está muy lograda, con detalles como la presencia del himno de la Liga de Campeones o el del Barça cuando jugamos en el Camp Nou. La banda sonora es un poco escueta, con sólo doce temas, pero la mayoría de ellos suenan genial para amenizar los menús.

VALORACIÓN FINAL

Tras verle las orejas al portero la temporada pasada, EA Sports se ha puesto las pilas y ha dado un acelerón que el PES Team no ha logrado aguantar, aunque hay que precisar. Si lo que se quiere es diversión pura y dura, jugar partidos por jugar sin más ambición, ambos juegos están a la par, cada uno con su estilo. *PES* es más directo y espectacular, mientras que *FIFA* es más profundo y realista. Ninguno defrauda en su apartado jugable, que es la clave de un simulador deportivo. Ahora bien, si atendemos a todos los factores de alrededor (gráficos, licencias, modos, opciones) y a la progresión respecto al año pasado, la comparación es odiosa. Por decirlo con un símil balompédico: *FIFA 17* sería Cristiano Ronaldo y *PES 2017*, Ronaldo Nazario. Hablamos de un juego que se ha machacado en el gimnasio para progresar y de otro que lo ha confiado todo a su talento, sin esforzarse todo lo que habría podido.

Y EL MEJOR ES:
FIFA 17







LEGO Dimensions

"CROSSOVERS" QUE TE DEJARÁN DE UNA PIEZA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
TT Games

DISTRIBUIDOR
Warner

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 74,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Con un año de retraso con respecto a su lanzamiento en Estados Unidos y en otros países europeos, por fin aterriza en España *LEGO Dimensions*. Una ambiciosa propuesta que mezcla distintas franquicias de cine, series de TV y videojuegos en un "toys to life" que le saca todo el partido a las piezas de la famosa marca danesa.

Lo primero que debemos hacer antes de empezar a jugar es montar (con piezas LEGO reales) el portal que colocaremos en la plataforma llamada Toy Pad. Sobre dicha plataforma colocaremos las minifiguras y vehículos con su correspondiente base para que cobren "vida" en el juego (en el Starter Pack vienen Batman, Gandalf, Supercool y el Batmóvil, además de Supergirl si optas por la versión PS4). La plataforma tiene espacio para hasta 7 minifiguras y está dividida en tres partes. Os recomendamos que la tengáis a mano mientras jugáis, ya que el desarrollo nos obligará a cambiar la posición de las minifiguras en la Toy Pad para superar ciertos puzles y así poder avanzar.

Desarrollo típico de los LEGO

Una vez esté todo montado y colocado, ya podemos disfrutar de un desarrollo "marca de la casa", con un argumento que nos presenta al megamalo Lord Vortech en su búsqueda de los llamados "Elementos Fundacionales", con los que espera controlar el multiverso. Para ello, abre portales en distintos mundos, reclutando a otros villanos (como Joker, Saruman, GLaDOS, la malvada Bruja del Oeste...) para que le ayuden. Pero esos vórtices también se tragan a Robin, Frodo y Barba Gris, lo que hace que Batman, Gandalf y Supercool unan sus fuerzas para tratar de detener a Lord Vortech. Junto a ellos, iniciaremos un periplo que nos llevará por mundos tan dispares como Oz o Springfield, en una aventura con 14 niveles (más uno oculto), que una vez completados también podremos jugar en Modo Libre. Por estos niveles irán desfilando franquicias tan dispares como "Doctor Who", "LEGO Ninja Go", "Los Simpsons" o "Scooby-Doo", dando lugar a "crossovers" imposibles, pero irresistiblemente atractivos.

A la hora de jugar, *LEGO Dimensions* ofrece un planteamiento muy similar a lo visto en otros juegos "normales" de LEGO: un asequible desarrollo que mezcla sencillos combates, saltos y puzles, en el que deberemos ir alternando entre distintos personajes (cada uno con sus habilidades) para poder avanzar. Tampoco echaréis de menos los típicos coleccionables, como los ya conocidos ladrillos dorados, los rojos... Y por supuesto, podremos compartir este entretenido desarrollo repleto de humor y guiños con un amigo, en la misma consola a pantalla dividida (nuestro amigo puede entrar y salir de la partida en cualquier momento). Un desarrollo en »

CONOCIDAS FRANQUICIAS SE FUSIONAN EN UN DESARROLLO "MARCA DE LA CASA" POTENCIADO POR LOS DISTINTOS USOS DE LA PLATAFORMA TOY PAD.

LEGO Dimensions ofrece el asequible desarrollo visto en otros LEGO que mezcla acción, saltos y puzles, con humor y "guiños frikis"..

LO MEJOR

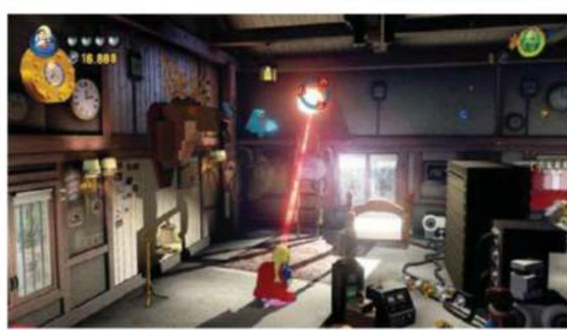
La selección de franquicias es muy buena: hay tanto para nostálgicos ochenteros como para gente más joven. Es capaz de amoldarse a todos los gustos. Gran doblaje al castellano.

LO PEOR

Algunos fallitos técnicos y de diseño. Ciertos niveles podrían dar mucho más de sí. Los Expansion Packs no son baratos y sin ellos la experiencia *LEGO Dimensions* queda mermada.

El modo Historia ofrece 14 niveles (más uno extra), que luego pueden disfrutarse en Modo Libre. Y aparte cada minifigura da acceso al nivel de su franquicia.





Alternar las distintas habilidades de los personajes vuelve a ser clave para avanzar. Si necesitamos alguno y no lo tenemos, podemos "alquilarlo".



Las minifiguras LEGO "cobrarán vida" en el juego al colocarlas sobre la plataforma Toy Pad, que además dará lugar a distintos tipos de puzles.



LEGO Dimensions llega en castellano. Si lo compraste de importación en inglés, ya puedes actualizarlo y ponerle textos y voces en castellano.

» el que los fans de LEGO estarán muy cómodos, aunque no faltan tampoco novedades, que básicamente nacen de los distintos usos de la plataforma Toy Pad. Y es que, para superar algunos puzles nos exigirá que cambiemos de sitio las minifiguras en la plataforma. Por ejemplo, en el combate contra la malvada Bruja del Oeste hay momentos en los que paralizará a los personajes cuyas minifiguras estén en el lado izquierdo del Toy Pad. Para romper el "hechizo", habrá que coger las minifiguras y ponerlas en el lado derecho (al más puro estilo Psycho Mantis en *MGS*). También hay puzles cromáticos (cada parte de la plataforma se ilumina con un color y tenemos que colocar a los personajes atendiendo a ese criterio) o de portales (cada parte de la plataforma se comunica con un portal, de forma que podemos llegar a sitios de otro modo inaccesibles simplemente colocando la minifigura que queramos en el lugar correspondiente). Eso sí, aunque al principio estos puzles tienen su gracia por la novedad, se abusa demasiado de este recurso y pueden acabar resultando algo tedioso.

La otra gran novedad viene dada por la posibilidad de "alquilar", durante 30 segundos, los servicios de un personaje con características que no tengamos y que necesitemos para superar cier-

LOS SIMPSONS, PORTAL 2, REGRESO AL FUTURO O LEGO CHIMA SON ALGUNAS DE LAS FRANQUICIAS. Y PRONTO HABRÁ MÁS.

LOS DISTINTOS EXPANSION PACKS

La experiencia LEGO Dimensions es más disfrutable cuanto más se amplíe con los Expansion Packs. Hay distintos tipos (Fun Packs, Team Packs y Level Packs) y de franquicias para todos los gustos. Y pronto llegarán nuevos packs y licencias.



Starter Pack. El pack básico para comenzar sale por 74,95 € e incluye el juego, la plataforma Toy Pad, el portal, las minifiguras de Batman, Gandalf y Supercool y el Batmóvil. La edición de PS4 trae, además, la minifigura de Supergirl en exclusiva.



Fun Packs. Cuestan 14,95 euros e incluyen una minifigura y un vehículo. Todas las minifiguras funcionan en todas las plataformas. Y cada minifigura da acceso a un nivel "temático" de su franquicia llamado "Mundo de Aventura" repleto de tareas y coleccionables



Team Packs. Su precio es de 24,95 euros y cada uno incluye dos minifiguras y dos vehículos o artilugios. Todos los vehículos ofrecen tres variantes, que tendremos que construir con piezas LEGO y que ofrecerán diferencias a la hora de jugar.



Level Packs. Traen una minifigura y dos vehículos. Y dan acceso a una aventura extra protagonizada por el personaje en cuestión. Dicho nivel está mucho más "currado" que los Mundos de Aventura (con su historia, sus secuencias de vídeo...).Cuestan 29,95 €.



Nuevos Expansion Packs. En breve llega una nueva oleada de Expansion Packs, de franquicias tan atractivas como "Harry Potter", "Misión: Imposible", *Sonic*, "Hora de Aventuras", "El Equipo A" o "E.T.". ¡Diversión para todos los gustos y todas las edades!



Story Packs. Y pronto llegan también dos nuevos Story Packs, basados en la nueva peli de "Cazafantasmas" y en "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos". Incluyen una minifigura, un vehículo, un nuevo portal para montar y 6 niveles. Saldrán por 49,95 €.

Por **Daniel Acal** @daniacal

to punto. Una opción pensada para los que no quieran gastarse más dinero en ampliar *LEGO Dimensions* aunque, en nuestra opinión, su gran aliciente es el coleccionismo, que además nos dará acceso a más contenido jugable.

Y es que la experiencia *LEGO Dimensions* puede ampliarse hasta límites insospechados con los distintos Expansion Packs temáticos de 14 franquicias (que se dividen en Fun Packs, Team Packs y Level Packs). Los Fun Packs traen una minifigura y un vehículo mientras que los Team Packs incluyen dos minifiguras y dos vehículos. Además de poder usarlas en la aventura principal, cada minifigura nos da acceso a un escenario "temático" llamado Mundo de Aventura, fuera del modo principal, que nos permite explorar escenarios dedicados a la franquicia de la que proceda la minifigura ("Doctor Who", "Jurassic World", etc.). Eso sí, hay que decir que algunos de estos Mundos de Aventura son bastante sosos. Recorrer High Valley con Marty McFly montado en su aeropatín mola mucho, pero hay otros escenarios, como por ejemplo el que está dedicado a DC Comics, que están muy desaprovechados y podrían dar mucho más de sí. Y aparte están los Level Packs, que traen una minifigura y dos vehículos, y además añaden otros niveles extra centrados en ese personaje en concreto (Marty McFly en "Regreso al Futuro", Chell en *Portal 2*, el Dr. Venkman en "Cazafantasmas"...). Y en breve llegan nuevos Expansion Packs, de otras franquicias como "Gremlims", *Sonic*, "El Equipo A", "Hora de Aventuras"...



OPINIÓN

***LEGO Dimensions* funciona mejor cuanto más dinero estés dispuesto a invertir en él. Y su vertiente "coleccionista" se impone a la "jugable" (ofrece lo mismo de siempre y sus novedades no mejoran lo ya visto en otros títulos de la franquicia). Pero si te gusta LEGO y sus juegos, es un caramelo difícil de rechazar.**

82

Apartado técnico a la altura

En cuanto al apartado técnico, no esperéis revoluciones ya que está en la línea de los últimos juegos de LEGO. Incluso hemos visto "popping" mientras pilotábamos vehículos por escenarios que no están precisamente sobrecargados... Eso sí, llega doblado al castellano, con actores como Claudio Serrano, que vuelve a ser la voz de Batman.

Pero aunque tenga sus defectos y sus decisiones cuestionables, la propuesta de *LEGO Dimensions* se nos antoja irresistible para los fans de la conocida marca danesa. Al menos, para los fans medianamente "pudientes". Su único límite está en tu cartera.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ghandi

"Después de jugar un año a la versión de Xbox One en español latino, hay que reconocer que es muy entretenido... y muy caro."

WEB misterpingul

"La gracia de esta entrega es poder construir el portal y las figuras. También lo es que el juego en sí es un macro-crossover, y necesitas las figuras para poder jugar, por lo que una edición con solo el juego sería inútil."



■ *Forza Horizon 3* llega a Xbox One y PC para invitarnos a un nuevo festival de la conducción. Esta vez viajamos hasta Australia, tierra de canguros, koalas y... velocidad.



■ Una de las grandes novedades de *FH3* es que asumimos el papel del jefe del festival, con lo que debemos expandir casa sede y podemos crear nuestros propios eventos.

Forza Horizon 3

NUNCA NOS HEMOS SENTIDO TAN CERCA DE LAS ANTÍPODAS

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Conducción

DESARROLLADOR
Playground Games

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 64,99 €

LANZAMIENTO
27 de septiembre

CONTENIDO


Australia es sinónimo de marsupiales videojueguiles, de los adorables koalas, de canguros locos en las ferias y de apuestos cazadores de cocodrilos. Pero, gracias a *Forza Horizon 3*, a partir de ahora también será recordada por ofrecernos el escenario más genial que hayamos visto nunca en un juego de conducción de mundo abierto.

Forza Horizon se ha convertido, por méritos propios, en una de las sagas de conducción más apreciadas y valoradas de la industria. Su propuesta de mundo abierto ya embelesa pero es que, además, contamos con el estilo de conducción de la saga *Motorsport*. Pese a su tono arcade, la base jugable es muy similar a la de su saga hermana, por lo que conducir cada uno de los más de 350 coches disponibles es siempre diferente y una delicia.

Welcome to Australia

Antes de nada, sí, el juego llega con voces en inglés, tanto de los locutores de las 8 radios disponibles como de los personajes que nos hablan por radio o nuestro GPS. Es una prueba más de que Microsoft está descuidando España por culpa de las malas ventas de Xbox One pero, sinceramente, en esta ocasión no supone un gran problema. Hay una pequeña historia, sí, pero sirve más como hilo conductor de las distintas carreras y eventos que como argumento. Tras visitar Colorado y Europa, la tercera entrega nos traslada hasta las antípodas, hasta Australia. El tamaño del escenario es el doble de los que disfrutamos en *Forza Horizon 2*, con 488 tramos de carretera por los que competir o disfrutar de un paseo. La variedad de ambientaciones es, sencillamente, la más bestial de la historia de la saga. Hay de todo: bosques, desiertos, playas, ciudades, jungla, viñedos, praderas...

En esta ocasión no encarnamos a un conductor aspirante, sino que nos ponemos en la piel del jefe del festival. ¿En qué se traduce esto? Pues en que tenemos más control sobre el juego. Para empezar, podemos escoger el orden en el que ir desbloqueando las 4 sedes del festival. Además, cuando hemos reunido el suficiente número de fans (completando carreras y desafíos) debemos ir ampliando cada una de las sedes para que puedan albergar nuevos eventos. Pero lo mejor es, sin duda, la posibilidad de crear nuestros propios eventos, una de las grandes novedades de esta nueva entrega.

Arquitecto de la conducción

Al llegar a cada uno de los circuitos que hay en el juego (más de 60 hasta donde hemos visto) podemos escoger entre uno de los eventos que se celebran, como competir con coches japoneses, de rally, etc. Pero, como decíamos, ahora podemos crear nuestros propios eventos escogiendo el tipo de coche, el número de vueltas (hasta 50), el clima y el momento del día en el que competiremos. De este modo, lo mismo podemos hacer una carrera campo a través con un Renault 5 que competiciones de resistencia para Muscle Cars, por poner unos ejemplos. Luego, como es lógico, podemos compartir estas creaciones con nuestros »

LA FIESTA SE TRASLADA A AUSTRALIA OFRECIENDO EL ESCENARIO MÁS VARIADO Y BELLO DE TODA LA SAGA



La saga nunca ha contado con un escenario tan variado como el de esta entrega australiana. Hay bosques, desierto, playas, ciudades, viñedos, jungla, cañones, etc.



Pero la variedad no acaba hay. Tenemos más de 350 coches disponibles y montones de condiciones climáticas y de horario: noche, niebla, atardecer, lluvia torrencial, etc.

Sí, amigos, lo que están contemplando es una carrera entre un caza y un coche. La espectacularidad es una de las señas de la saga.

LO MEJOR

El control, las decenas de opciones, los gráficos, el gigantesco garaje disponible, la campaña cooperativa, la creación de eventos y desafíos, lo variado del escenario, la duración...

LO PEOR

No hay un salto gráfico demasiado evidente y hemos echado en falta algunas novedades más en cuanto a tipo de competiciones. Demasiado parecido a *Forza Horizon 2*.



La dificultad de las carreras depende del nivel de habilidad de los "drivatares", creados con los datos de conducción de otros jugadores.



Al comprar un coche podemos modificar la matrícula y, claro, no hemos podido evitar hacer publicidad subliminal en todos nuestros bólidos.



El garaje de cochazos de estar tercera entrega incluye joyas del calibre de este Warthog, el vehículo que usábamos en la saga *Halo*.



El estilo de conducción sigue mezclando con muchísimo acierto elementos propios de los juegos arcade con la simulación pura y dura.

» amigos y con la comunidad de jugadores. Las posibilidades son enormes, sin duda, pero éstas se multiplican a la hora de crear experiencias vitales. Aquí, podemos crear rutas señalando el punto del mapa que se nos antoje, carreras de velocidad, de puntuación de habilidad, de salto, zonas de derrape en las que superar una puntuación, rutas en las que no podemos sufrir daños en el vehículo, etc. De este modo, a las ingentes cantidades de eventos ya disponibles habría que sumar las infinitas creaciones propias o de la comunidad. Lo que ha hecho Playground Games con esta tercera entrega es ofrecernos un gigantesco mapa de juego en el que hacer, simplemente, lo que se nos antoje: coge el circuito que quieras (o crea la ruta que te plazca), el coche que quieras y con los requisitos que quieras. Las ocho radios disponibles y la posibilidad de conectar Groove Music para escuchar nuestra propia música termina de poner la guinda al pastel en cuanto a espectáculo y ambientación.

¿Eres piloto o co-op-piloto?

La otra gran novedad de esta nueva entrega es que podemos jugar la campaña al completo en modo cooperativo para hasta 4 jugadores. Mientras que en *Forza Horizon 2* sólo podíamos completar algunos eventos (más bien

EL PERFECTO EQUILIBRIO ENTRE SIMULACIÓN Y CONDUCCIÓN ARCADE HACEN DE FORZA HORIZON 3 UNA JOYA

HAY MÁS QUE CANGUROS EN AUSTRALIA

El mapa del juego es dos veces más grande de lo que vimos en Forza Horizon 2. El escenario de Australia está dividido en cuatro zonas y hay mucho que hacer en sus carreteras. Además de esto hay carteles que destrozar, carreras callejeras...



Carreras en circuitos. Un clásico entre los clásicos. Un circuito, 12 participantes y unas pocas vueltas para demostrar quién es el que manda en el festival. Además, por primera vez, podemos diseñar la carrera a nuestro gusto: vueltas, clima, hora, etc...



Eventos de exhibición. En estas carreras competimos contra vehículos poco convencionales, como un helicóptero, un caza, un tren, unas lanchas y hasta un dirigible. Los eventos están repletos de saltos y momentos realmente espectaculares.



Señales de peligro. El escenario australiano está plagado de estas señales de peligro. Lo interesante, claro, es pasar de la advertencia y practicar el deporte nacional: el salto del canguro aunque, eso sí, sobre cuatro ruedas y desde acantilados bestiales.



Carrera por senderos. Se trata de llegar a un punto concreto del mapeado conduciendo por todo tipo de caminos: asfalto, tierra, arena, agua, por mitad de un bosque, etc... Son carreras con poco frenado, así que es más difícil adelantar a los rivales.



Experiencias vitales. Otro clásico de la saga. Se trata de pruebas en las que conducimos un modelo concreto de coche en una experiencia idílica, como llegar a un lugar antes de la puesta de sol, aprovechar unas obras para hacer el cabra y mucho más.



Coches abandonados. Australia esconde mucho más que animales exóticos y naturaleza exuberante. En el mapeado podemos encontrar hasta 15 coches abandonados que podemos restaurar para disfrutar después conduciéndolos a la gloria.

pocos), superar el récord de velocidad de los radares o simplemente pasear, aquí podemos hacerlo todo. Todo lo que está disponible para un jugador está disponible en la campaña cooperativa. Sí, eso significa que podemos jugar con tres amigos y disfrutar de las creaciones y retos que estemos diseñando en ese mismo momento. Una pasada.

La conducción sigue rayando a un nivel excepcional. Podemos modificar la tracción, la dirección, cambio manual o automático, etc... El tuneo, además, nos permite modificar aspectos como el tren de transmisión, los neumáticos o la aerodinámica. El control, además, sigue siendo tan absolutamente preciso como es costumbre en la saga. Eso sí, no hay muchas novedades (por no decir ninguna) en estos apartados. Tampoco falta el completísimo editor de pinturas, con el que personalizar nuestros vehículos, ni el sistema de mejoras, que aquí ha dividido el



OPINIÓN

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

Playground vuelve a deleitarnos con un juego gigantesco y espectacular al que cualquier amante de los juegos de conducción permanecerá enganchado durante meses. Novedades como la campaña cooperativa completa o la creación de carreras y desafíos lo elevan, una vez más, al altar de los juegos de coches.

95

árbol de habilidades de la pasada entrega en tres ramas distintas: festival, habilidades y premios. El sistema de habilidad, heredado de *Project Gotham Racing*, que nos va recompensando por encadenar acciones como derrapar, pasar peligrosamente cerca de otros coches, adelantar o coger el rebufo de algún contrincante, sigue siendo una de las piedras angulares que explican por qué jugarlo resulta tan condenadamente adictivo. Técnicamente se aprecia una mejoría en cuanto a carga de texturas y popping, aunque el nivel general sigue siendo similar al de la pasada entrega. Sí, sólo han pasado dos años, pero esperábamos una mejoría mayor. Es difícil, porque es un título que luce absolutamente espectacular, con una vegetación, una iluminación o una distancia de dibujado que para sí querrían muchos otros juegos, pero hay que ser exigentes. *Forza Horizon 3*, además, es uno de los primeros títulos del programa Xbox Play Anywhere, por lo que comprando el juego obtenemos las versiones de Xbox One y PC. Hemos echado en falta, eso sí, más novedades en cuanto a nuevas competiciones, por lo que en algunos momentos hemos tenido esa sensación de "déja vu" tan peligrosa en esta industria. Eso no quita para que no estemos hablando, otra vez, del mejor juego de conducción de mundo abierto que existe.

VUESTRA OPINIÓN

WEB ciberdine4

"¡Juegazo! La verdad es que desde que me compre el volante Ferrari 458 Spider los juegos de conducción han adquirido un nuevo nivel para mí. Deseoso de que llegue ese 27 de septiembre."

WEB gines55

"Este juego me ha devuelto el "hype" por un juego de coches. Tengo unas ganas tremendas de explorar ese mundo abierto."



Dragon Quest VII
Fragmentos de un mundo olvidado

REVIVIENDO UN MUNDO DE PURO ROL CLÁSICO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
ArtePiazza / Square Enix

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

La séptima entrega principal de la saga de rol japonés más clásica salió allá por el año 2000 para la primera PlayStation, pero nunca llegó a Europa. Por su parte, este remake para 3DS (que incluye gráficos completamente rehechos en 3D) está en las tiendas japonesas desde principios de 2013: se ha hecho mucho de rogar, pero por fin lo tenemos ya aquí, y ahora toca disfrutar de la aventura más extensa de toda la saga *Dragon Quest*.

Como siempre, el gran protagonista es un silencioso héroe al que nosotros mismos bautizamos, y que en esta ocasión es el hijo de un pescador en una pequeña isla. Lo extraño del asunto es que esta isla (llamada Estarda) parece ser el único pedazo de tierra en todo el mundo, lo cual nuestro joven héroe se niega a aceptar. Junto a sus amigos Kiefer (príncipe de Estarda) y Mariel (hija del alcalde de su pueblo) pronto descubre algo increíble: hace tiempo, el mundo estaba repleto de continentes e islas, pero desaparecieron por culpa del Rey Demonio.

Un mundo que restaurar

Sin embargo, es posible revivir todos esos continentes e islas perdidos: sólo hay que encontrar los fragmentos que hay desperdigados por el mundo, y colocarlos en los pedestales de unas viejas ruinas que encuentran en un rincón lejano de Estarda: el Santuario del Despertar. Pero claro, reunir los fragmentos necesarios para restablecer el mundo no es tarea fácil: se parecen a pequeñas piezas de puzle, y hay que abrir bien los ojos para encontrarlos, uno por uno, durante nuestros viajes.

Por lo general, hacen falta entre tres y seis fragmentos para revivir cada isla, y hay alrededor de veinte tierras que restaurar. Pero no basta con formar un puzle con los fragmentos: una vez completada una isla en la Sala de Ensamblaje del Santuario del Despertar, nuestros personajes se transportan automáticamente a un momento del pasado de la isla en cuestión. Allí, los habitantes padecen algún problema con el que debemos ayudarles: invasiones

SUS 100 HORAS DE AVENTURA PRINCIPAL NOS LLEVAN A MUCHAS ISLAS, TANTO EN EL PASADO COMO EN EL PRESENTE



Los combates son por turnos, con menús muy clásicos para atacar y lanzar conjuros. Personajes y monstruos han sido diseñados por Akira Toriyama (*Dragon Ball*).

Los monstruos aparecen cuando estamos en campo abierto o dentro de alguna mazmorra. A diferencia del juego original, ahora sólo luchamos si los tocamos.







LO MEJOR

Larguísimo, con un mundo enorme lleno de historias. Este remake para 3DS aporta cosas valiosas, no sólo a nivel gráfico sino también jugable. Muy buenas melodías, aunque se repiten demasiado.

LO PEOR

A menudo hay que explorar la misma mazmorra en el pasado y en el presente. Al movernos en campo abierto, elementos como árboles y enemigos aparecen de repente frente a nuestras narices.



Hay que encontrar y colocar los fragmentos necesarios en cada pedestal para restaurar sus respectivas islas.



Cada isla cuenta con su propio "dialecto", inspirado por idiomas como el gallego, el francés o el italiano.

de monstruos, una lluvia que los convierte en piedra, robots programados para asesinarlos... y un largo etcétera.

Cada vez que traemos la paz a una isla en el pasado, la misma tierra cobra vida en el presente, donde podemos volver a explorarla y descubrir cómo han evolucionado sus sociedades desde que interferimos en ellas. Por lo tanto, sus 100 horas de aventura principal están divididas en muchas historias independientes con sus propias subtramas, aunque todas ellas tienen algún tipo de relación con el Rey Demonio y los males que ha sembrado en el mundo. Además, durante esta larga aventura reclutamos a otros personajes jugables inolvidables: el niño lobo Gronzo, el héroe legendario Sir Enio y la exótica bailarina Jayah.

La duración y cantidad de contenidos de *Dragon Quest VII* resulta gigantesca, al igual que la calidad de sus elementos clásicos de rol: combates por turnos tradicionales, mazmorras desafiantes, exploración con numerosos tesoros escondidos, y un extensísimo guión traducido al castellano. También contamos con la posibilidad de asignar más de 30 vocaciones diferentes a nuestros personajes, cada una con sus propias ventajas y habilidades, y que determinan nuestra estrategia en las batallas. Para acceder a las vocaciones avanzadas hay que dominar primero las básicas: por ejemplo, para ser gladiador hay que alcanzar antes el máximo nivel en guerrero y luchador.

Novedades en 3DS

Además, este remake para 3DS incorpora muchas novedades que perfeccionan la experiencia de juego. Ahora hay un radar gracias al cual es más sencillo encontrar los fragmentos de islas (en el original de PlayStation llegaba a ser un poco frustrante), los combates ya no son aleatorios (los enemigos aparecen en pantalla y sólo peleamos si los tocamos), y hay funciones StreetPass para intercambiar tablillas de viajero (que nos dan acceso a mazmorras especiales en las que conseguir objetos únicos). Y por supuesto, los gráficos están totalmente reconstruidos, con escenarios y personajes modelados en 3D.

OPINIÓN

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

Si buscáis rol japonés clásico en su vertiente más tradicional, con este magnífico remake de *Dragon Quest VII* vais a quedar plenamente satisfechos: una aventura increíblemente larga, con montones de secretos, personajes carismáticos, combates emocionantes y vocaciones muy variadas.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB soul4game

"Se ha hecho de rogar pero ya está aquí. 3DS, la mejor consola de la generación en juegos de rol con diferencia."

WEB ciberdine4

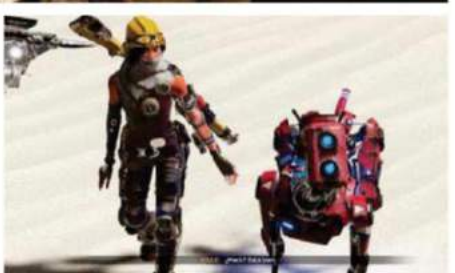
"Tengo unas ganas tremendas de jugarlo, todo pinta genial, y lo que más me emociona es que venga traducido. Ya podrían hacer lo mismo sagas como Yakuza o Persona."

Joule usa su rifle, sus robots y su gancho para superar muuuchas zonas de plataformas y duelos.









Un núclebot nos acompaña tanto en la exploración como en los combates. Con un botón, lo sustituimos por otro.

Recore

SACA TUS MASCOTAS A PASEAR

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Comcept / Armature

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
16 de septiembre

CONTENIDO
12

Las sensaciones que todo vivimos con clásicos como *Jak and Daxter, Zelda, Crackdown* o *Metroid* regresan, mezcladas y agitadas, en un título que ofrece una experiencia sandbox de estilo clásico.

En el planeta Edén Lejano hemos de ayudar a Joule a superar zonas de plataformas, puzzles, exploración y muchos tiroteos. Hay un enorme mapeado desértico para explorar libremente, pero algunas zonas son inaccesibles hasta que obtengamos un número de items llamados núcleos prismáticos... o hasta que tengamos el compañero adecuado.

Solo no puedes. Con núclebots, sí

La seña de identidad de *ReCore* son los núclebots, unos animales robóticos que nos acompañan y son controlados por la CPU. En ciertos momentos podemos darles órdenes: el perro Mack busca objetos ocultos en el suelo; la araña Seth se agarra a paredes y techos, y el simio Duncan rompe barreras de piedra. Más adelante, conseguimos otros cuerpos para ellos con los que ganan más habilidades. Mejorar sus capacidades y usar sus movimientos para explorar, pero también en combate, es crucial para sobrevivir. En la lucha también hay que sacar partido a Joule: solo tiene un rifle, pero puede cambiar el color de sus disparos para hacer más daño a los robots enemigos. Los que tengan núcleo rojo son más vulnerables a los disparos rojos, por ejemplo. Con un gancho, además, puede arrancarles el núcleo, que usará para mejorar a sus núclebots.

Sobre el papel todo pinta bien, pero el juego presenta severos problemas de rendimiento (tiempos de carga de más de un minuto y numerosos bajones de frame rate) y algunas decisiones de diseño (¿por qué no hay minimapa? ¿por qué solo podemos llevar a 2 núclebots a la vez?) que hacen que no sea tan divertido como debería.



OPINIÓN

Sabe recuperar el sabor de las aventuras abiertas que a todos nos fliparon una década atrás, pero con personalidad propia. Es una pena que tenga un rendimiento técnico tan irregular y problemas de diseño que entorpecen el avance.

73

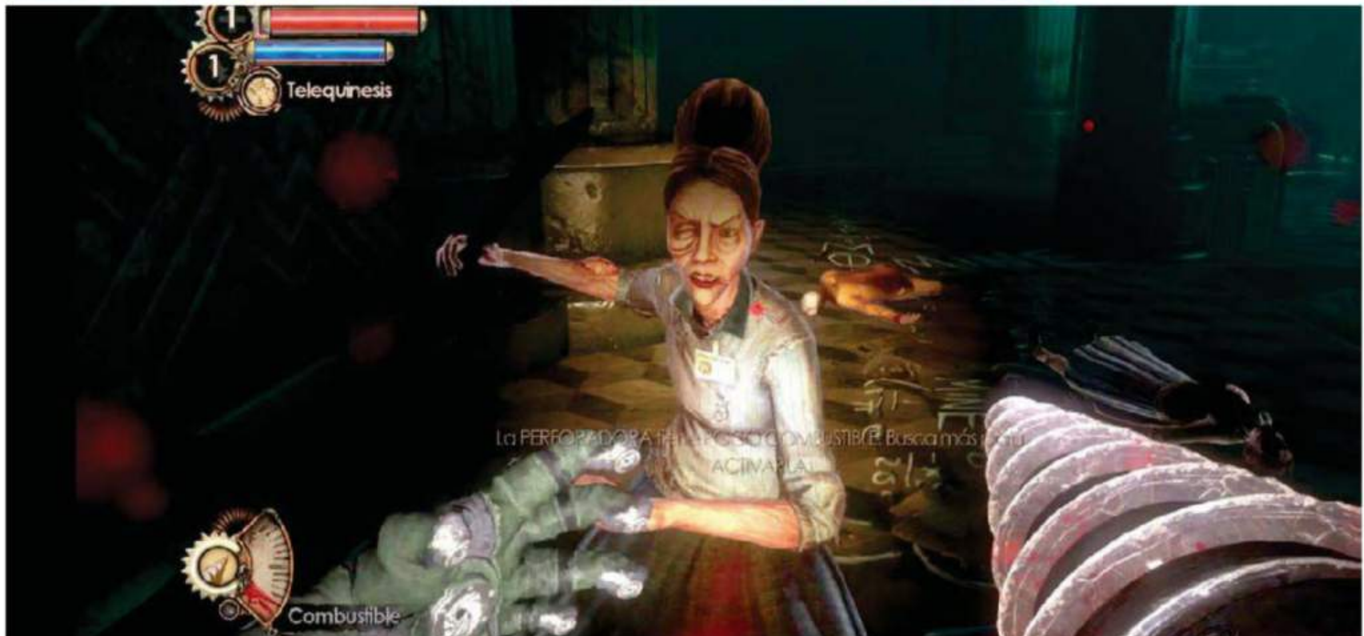
Por Daniel Quesada @Tycho_fan





La violencia en los tres juegos es espectacular (gracias a las armas y poderes) y los duelos resultan constantes, pero tienen tanto o más peso la historia y sus personajes.

3 enfoques diferentes del universo Bioshock: ya seas Jack, el brutal Sujeto Delta o Booker, no te van a faltar los enemigos.



Bioshock: The Collection

DECÍAN QUE ERAN GENIALES. ¿SABES QUÉ? TENÍAN RAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Irrational Games

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,95 €

LANZAMIENTO
16 de septiembre

CONTENIDO
18

Ha llovido mucho desde que visitamos Rapture por primera vez, pero los discursos de Andrew Ryan siguen tan incrustados en nuestra memoria como en el primer día. Por eso, siempre es un placer regresar al universo *Bioshock*, especialmente si contamos con un pack de este calibre.

Bioshock: The Collection reúne las tres entregas de la saga, remasterizadas en 1080p y a 60 frames por segundo. Además, vienen acompañadas de todos los extras que se lanzaron en su momento, a excepción del modo multijugador de *Bioshock 2*. Tampoco se le va a echar mucho de menos... De propina, contamos con comentarios del director y una buena galería de bocetos, aunque es en el primer *Bioshock* donde más cuidado se ha prestado a este aspecto.

Dos ciudades, un mismo espíritu

Los dos primeros *Bioshock* mantienen un tono más sombrío e incluso terrorífico, si bien todo el mundo está de acuerdo en que el primero es la verdadera joya. Pero ojo, nosotros creemos que el segundo es un muy buen juego... Lo que pasa es que el primero era DEMASIADO bueno. En cuanto a *Infinite*, las calles de Columbia son más coloridas, pero la locura y los misterios se prodigan igualmente. La narrativa de todos estos títulos sigue siendo magistral, plagada de giros de guión que os van a romper el coco. Su potencia gráfica ya no impresiona tanto (incluso "hereda" algunos errores como la lenta carga de ciertas texturas), pero a nivel artístico siguen siendo colosales. Unid a eso los capítulos extra (algunos son irregulares, pero otros como *Panteón Marino* son de obligado visionado) y tenéis decenas y decenas de horas de juego en las que la dinámica de shooter, con sus plásmidos y vigorizadores, mola, pero su universo mola aún más.



OPINIÓN

La remasterización es solvente, sin más (no esperéis gráficos a la última), pero su ambientación e historia siguen a años luz de la media. ¡Y viene hasta arriba de extras! Pack imprescindible, aunque hayas probado alguna entrega antes.

93

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

PLATAFORMAS 3DS



Metroid Prime: Federation Force

NO TODO ES SAMUS EN LA GALAXIA

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Next Level Games

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4
(1-6 en Blast Ball)

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Tras los eventos de *Metroid Prime 3*, la Federación inicia la Operación Gólem para acabar definitivamente con los piratas espaciales, y para ello desarrolla unos trajes robóticos llamados "meka", basados en el traje de Samus Aran.

Nuestros protagonistas son marines de la Federación que se enfundan estos meka, y Samus no es jugable, aunque nuestra querida cazarrecompensas sí tiene cierta presencia en el juego. La Federación detecta una considerable aglomeración de piratas espaciales en el sistema Bermuda, formado por tres planetas: Excelcion, Bion y Talvania. Es en estos mundos donde se desarrollan las 22 misiones de la aventura.

Enfoque multijugador

Hasta 4 jugadores pueden superar cooperativamente las misiones de disparos en primera persona de *Federation Force*, ya sea mediante conexión local u online. Antes de cada misión hay que elegir con cuidado los ítems y armas con los que nos equipamos, pues hay un peso límite y es preciso escogerlos con "cabeza". Ahí entra en juego la colaboración entre los jugadores, y cómo se repartan entre ellos estos objetos. También es posible jugar en solitario, pero la experiencia es mucho más satisfactoria en compañía, y se nota que los niveles han sido diseñados para el cooperativo.

Por otra parte, también está incluido el divertidísimo minijuego *Blast Ball*, que representa un curioso deporte similar al fútbol, en el que tenemos que disparar a la pelota para meterla en la portería contraria.



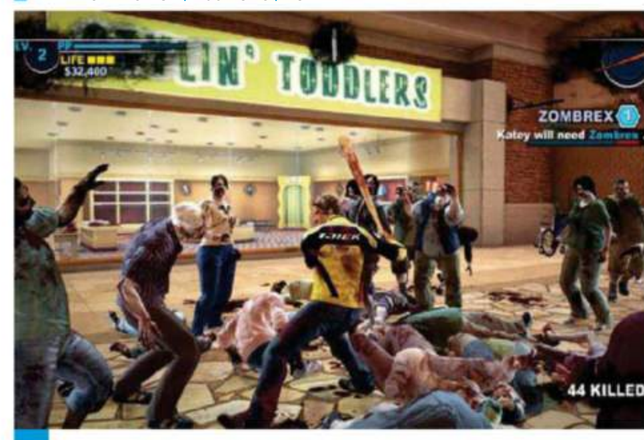
OPINIÓN

Aunque es cierto que no es el *Metroid* con el que muchos soñaban, sí tiene su valor. No sólo ofrece una experiencia muy placentera para jugar en compañía, sino que también arroja luz sobre este universo desde una nueva perspectiva.

78

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Dead Rising Triple Pack

¡VOLVED A LEVANTAROS, ZOMBIS!

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción/Aventura

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: --
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Con motivo del décimo aniversario de la saga, Capcom ha reunido sus divertidos *Dead Rising*, *DR2* y *DR2: Off The Record* en un pack triple para PS4 y One, con gráficos a 1080p y 60 fps y su DLC. Una oportunidad de oro para volver a masacrar zombis como si no hubiera mañana... Porque esa sigue siendo la gracia del juego: masacrar y reventar zombis de las formas más imaginativas (y con todo tipo de objetos) a lo largo de los tres días que tenemos para escapar, según el título, de un centro comercial en Colorado o de Fortune City (una parodia de Las Vegas). Así conocimos a sus protagonistas, el reportero Frank West (que protagoniza *DR* y *Off the Record*) y el motero Chuck Greene (*DR2*), cada uno con distintas motivaciones. Un montón de contenido que, eso sí, no ofrecen nada nuevo o extra conmemorativo: son los mismos juegos, tal cual, con un lavado de cara —mas evidente en *DR2* y *OtR*— y con el único extra, cosmético, de contar con los trajes DLC.

Remasterizando sin mirar atrás

A pesar de la mejoría visual, presenta "petardeos" puntuales sin mucho sentido, que espero corrijan vía parche. Más grave es que no se incluyan los DLC de *DR2*, *Case Zero* (de lo mejorcito de toda la serie) y *Case West*. Al menos los tres juegos se venden por separado, a 19,99 € cada uno, una buena noticia para los usuarios de PS4 y PC, que por fin pueden disfrutar del juego, hasta ahora, exclusivo de Xbox 360. Por eso, esta colección tiene razón de ser para aquellos que no los jugaron, para el resto... no tanto.



OPINIÓN

Si aún no conoces esta saga, el *Triple Pack* aglutina la mejor versión de cada juego, aunque se hayan quedado fuera algunos DLC. Pero las mejoras tampoco suponen un enorme salto: si ya los jugaste en su día, no aportan nada nuevo.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM







Armikrog

EL VIEJO ESPÍRITU DE LA PLASTILINA VUELVE A COBRAR VIDA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Pencil Test Studio
DISTRIBUIDOR Versus Evil
JUGADORES 1
IDIOMA Castellano (textos) Inglés (voces)
FORMATO / PRECIO Físico: --€ Digital: 9,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO

Los más talluditos seguro que recuerdan *The Neverhood* y *Skullmonkeys*, dos aventuras (la primera gráfica, y la segunda plataformera) que tenían en común su estilo artístico: todo en ellos estaba hecho y animado con plastilina.

Uno de sus creadores, Doug TenNapel acudió a Kickstarter para financiar este proyecto, *Armikrog*, un juego que se lanzó en PC a finales del año pasado —con muchos problemas— y que reunió a gran parte del equipo original, incluido el compositor Terry Scott Taylor. Ahora llega a PS4 y One, siguiendo a pies juntillas la herencia de sus predecesores, como su descacharrante historia, que nos pone en el pellejo de Tom, el único miembro vivo (y su mascota Beak-Beak) de una expedición para salvar su planeta.

Las mecánicas son las propias de una aventura "point and clic", en la que podemos alternar el control de Tom y Beak-Beak para superar todo tipo de puzles y situaciones, que van desde lo más obvio a lo más enrevesado. ¿El problema? Pues que apenas dura 3-4 horas, tiene tiempos de carga — aunque breves— entre pantallas estáticas, la dificultad de los puzles oscila demasiado y el control, aunque adaptado hasta al touchpad de PS4, es durillo. Eso sí, audiovisualmente es una maravilla, que atrapa desde el minuto uno.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Armikrog es un título "anacrónico". Sigue a pies juntillas el estilo de los juegos de los que bebe... pero sin innovar ni superarlos. Pero por 10 €, aquellos que gozaron con *The Neverhood* lo harán con *Amikrog*, aun con defectos.

72





Nuka-World es el último DLC planeado para *Fallout 4*. Recordad que hay disponible un pase de temporada que os da acceso a los seis DLCs.

FALLOUT 4 | PS4 | Xbox One | PC | 19,99 € | 5 GB

Nuka-World

El sexto y último DLC de *Fallout 4* cierra el ciclo con una larga aventura en un viejo parque de atracciones, convertido en una ciudad sin ley.

Esta última expansión nos ofrece una nueva trama argumental y un gran escenario que descubrir, al estilo de *Far Harbor* hace unos meses, aunque con una duración aún mayor. Hay que tener nivel 30 o más para poder jugar a este contenido. Tras escuchar unos anuncios radiofónicos del parque de atracciones Nuka-World (construido en su día por la compañía de refrescos Nuka-Cola), nuestro protagonista se tiene que dirigir hasta allí para averiguar si el lugar es tan idílico como suena.

Pero una vez allí, claro, la cosa dista mucho de un día de relax en el parque. Y es que Nuka-World se ha convertido en un lugar dominado por saqueadores, donde sólo los más fuertes sobreviven. Nuestra bienvenida al parque consiste en salir con vida de un extraño lugar conocido como La Garra, lleno de peligrosas trampas con las que hay que tener mucho cuidado.

A continuación nos metemos en una pelea a muerte con Colter, el mismísimo líder de Nuka-World, quien además no destaca precisamente por el juego limpio. Pero una vez le hacemos morder el polvo, nuestro protagonista se convierte en el nuevo líder de este siniestro parque de atracciones.

Pero no todos en Nuka-World están dispuestos a obedecernos: hay tres facciones a las que Colter debía liderar, pero debido a su desidia e incompetencia nunca logró controlarlos. Sin embargo, y ahora que nuestro protagonista es el líder de Nuka-World, debe hacer las cosas con mayor eficacia que su predecesor y poner en su sitio a todos esos locos saqueadores.

Por una parte están Los Operadores, que sueñan con acumular riquezas e incluso con que el parque vuelva a estar operativo para turistas. Por otra tenemos a La Manada, que entrenan a animales salvajes con los que atacan a sus enemigos. Y por último están Los Discípulos, unos violentos psicópatas cuyas mayores aficiones son el asesinato y la tortura.

Para contentar a todos, hay que ir limpiando de enemigos nuevas zonas de Nuka-World y repartir los territorios con sabiduría entre las facciones.

VALORACIÓN: Más de diez horas en una nueva ambientación muy especial, al nivel de *Far Harbor*. Eso sí, las misiones son un poco repetitivas.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Salvation

PS4 | Xbox One | PC 14,49 € 9,1 GB

Ya está disponible en PlayStation 4 (llegará un poco más tarde a Xbox One y PC) el cuarto y último DLC de *Call of Duty: Black Ops III*. Esta expansión incluye el desenlace de la saga de zombis *Origins*, en el que nuestros protagonistas se encuentran por fin con el misterioso Doctor Monty. En esta batalla final deben enfrentarse a la horda de zombis más peligrosa que jamás se hayan encontrado.

También hay cuatro nuevos mapas multijugador. *Citadel* es el castillo en ruinas de un hechicero, y *Micro* es un curioso mapa en el que nos movemos entre alimentos y cubertería gigantes. Los otros dos mapas están rescatados de anteriores entregas: *Outlaw*, adaptación del *Standoff* de *Black Ops II*, y *Rupture*, basado en *Outskirts* de *World at War*.

VALORACIÓN: El desenlace de la historia de zombis es divertido, y los nuevos mapas son variados y están bien diseñados, pero es un poco caro.









DEUS EX: MANKIND DIVIDED

System Rift

PS4 | Xbox One | PC 11,99 €

El primer DLC del nuevo *Deus Ex* nos reúne con Frank Pritchard, el antiguo jefe de la división de ciber-seguridad de Sarif Industries, al que ya conocimos en *Human Revolution*. Con su ayuda debemos infiltrarnos en el Palisade Blade, uno de los bancos de datos más seguros del mundo.

VALORACIÓN: Una nueva dosis tanto de acción como de trama para este juegazo.



JUST CAUSE 3

Bavarium Sea Heist

PS4 | Xbox One | PC 5,99 € 2,3 GB

En el tercer y último DLC de *Just Cause 3* navegamos a bordo de un nuevo barco lanzacohetes a través de las peligrosas aguas de la costa oeste de Medici, y nos infiltramos en un misterioso centro de investigación conocido como Mantarraya. Allí se esconde el arma más rara y poderosa jamás creada por eDEN.

VALORACIÓN: Nuevas y divertidas armas con las que pasarlo bien unas cuantas horas.



DOOM

Unto the Evil

PS4 | Xbox One | PC 14,99 €

Este primer contenido adicional incluye tres nuevos mapas, la posibilidad de jugar con un nuevo demonio, y nuevas armas, equipamiento y objetos. Eso sí, su excesivo precio sólo lo hace recomendable para los más apasionados del juego y para quienes hayan adquirido el pase de temporada.

VALORACIÓN: Los mapas son de calidad, pero el precio es muy alto para lo que ofrece.

AOT WINGS OF FREEDOM

■ **LANZAMIENTO** 26 de agosto ■ **ANALIZADO EN** HC 302 ■ **NOTA** 80



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

■ **Mucha gente se queja** de que Vita no tiene catálogo propio. Y, aunque puede ser verdad, muchos multiplataforma merecen la pena, como este *AoT*. No sólo luce bien en la portátil, sino que en lo jugable no tiene mucho que envidiar a la versión de PS4 (y puedo jugarlo en el metro). Su modo coop me gusta más en Vita, gracias a la "ad hoc".

« Otra lanza más a favor de la incomprendida PS Vita... »

Me toca sacar, una vez más, el escudo en defensa de Vita, esta vez tras probar *Attack on Titan*. Había jugado algo en PS4 y, aunque me gustaba, creo que es un juego que encaja mejor con la filosofía portátil, sin olvidar que además es un gran port, con poco que envidiar a la versión de sobremesa.

Un mérito doble, ya que estamos ante una consola más limitada y, aunque tiene defectos como un frecuente "clipping" o caídas en los fps, lo cierto es que mantiene bien el tipo durante la mayoría del tiempo, poniendo en pantalla un buen despliegue visual (inferior a PS4, sí), pero fiel al anime, y un desarrollo idéntico al de sobremesa. Hasta sus ágiles controles, que nos permiten movernos por los entornos a la velocidad del rayo, están bien trasladados, aunque mantienen la sensación de ser algo automáticos . Eso sí, se le puede tildar de repetitivo, de que la estructura de las misiones se repite a menudo (recorrer el entorno matando titanes, ayudar a aliados, matar más titanes, cumplir tareas secundarias, derrotar a un titán especial...), pero es algo que está en los genes de la serie.

Espíritu cooperativo

En su descargo diré que, al igual que el anime, también es una obra coral, con muchos personajes que también tienen su hueco jugable a lo largo del modo historia, llamado "Attack". Un modo que repasa, de forma ágil, los principales hechos de la primera temporada de la serie, para que tanto fans como recién llegados la disfruten por igual...

Pero es el modo "Expedition", o expedición, el que realmente me hace pensar que el juego merece la pena tanto o más en Vita. Se trata de un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores, ad-hoc y online, en el que vamos desbloqueando misiones, de forma paralela a la trama principal y tras completarla (tiene bastante contenido "end game"). Esto nos permite subir de nivel a los personajes, conseguir materias primas para crear nuevas piezas de equipo o mejorar el existente... En cierto modo, es un añadido que recuerda a *Monster Hunter*, otro juego que adoro en todas sus versiones. Y es que esta posibilidad de jugar con amigos "al lado", sin necesidad de estar conectados online, es para mí otra de las características estrella de esta versión.

Solo le falta haber salido con los textos en castellano y las voces del anime (aunque el doblaje japonés tampoco está nada mal) y, ya puestos a pedir, en formato físico. Por lo demás... ■

DRAGON'S CROWN

LANZAMIENTO 11 de octubre de 2013 **ANALIZADO EN** HC 266 **NOTA** 92

« Mamporros de delicada y exuberante fantasía »



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Soy un hereje y, hasta ahora, no había jugado a *Dragon's Crown*, pero este verano he peregrinado al santuario de Vanillaware y he limpiado mi alma de creyente del beat'em up. El género del "yo contra el barrio" se ha ido perdiendo con el paso de las generaciones, pero siempre hay propuestas que acaban por rescatarlo, como es el caso de ésta, que, además, lo actualiza con numerosas mecánicas roleras: subidas de nivel, mejora de habilidades, deterioro de las armas, compra de objetos, misiones secundarias... No se trata del típico beat'em up de repartir por repartir a la carrera, sino que hay una historia de fondo, con numerosos diálogos (en perfectísimo inglés, eso sí), y la duración bordea las veinte horas.

El control es tan sencillo como profundo. Hay que golpear y esquivar, pero hay seis personajes bien diferenciados y la mayoría de jefes no se anda con chiquitas. Más vale no dedicarse a machacar botones,para no dilapidar en continuaciones los maravedíes, más útiles para otros menesteres de juglaría.

Un lienzo a cuatro bandas

Sin duda, lo mejor de *Dragon's Crown* es su brutal cooperativo para cuatro jugadores, tanto local como online. El festival de tajos y magias de aliados y enemigos puede volverse confuso por momentos, pero la dirección artística de la que hace gala el juego es para quitarse el yelmo. Es como estar ante un cuadro pintado a mano, con finos pinceles de colores, mientras suenan, de fondo, melodías bucólicas con las que retrotraerse a tiempos pasados.





El juego ha sido retirado recientemente de la Store de PS3 y Vita, así que la única forma de adquirirlo es buscarlo de segunda mano.

SEGA V. COLLECTION: MONSTER WORLD

LANZAMIENTO Julio de 2012
ANALIZADO EN HC 250 **NOTA** 79

« Recupera la grandeza de una saga olvidada »



DANIEL QUESADA
@Tycho_fan

La retrocompatibilidad de Xbox One sirve para que nos topemos con juegazos que en su momento nos encantaron y dejamos olvidados. Cuál fue mi sorpresa al mirar en mi carpeta "Listo para instalar" y volver a encontrarme con este recopilatorio lanzado para Xbox 360 hace ya 4 años. La ocasión la pintan calva ya que *Wonder Boy III*, el culmen de la saga *Monster World*, está a punto de regresar en forma de glorioso remake. Incomprensiblemente, ese juego falta en este recopilatorio, pero no importa: los 3 juegos incluidos son asignatura obligatoria para todo amante de las aventuras retro. El primero, *Wonder Boy in Monster Land*, es todo un clásico, si bien ha envejecido peor. Ahora bien, *Wonder Boy in Monster World* y *Monster World IV* (juego que nunca había salido de Japón) siguen siendo maravillosos hoy día.

El héroe perdido

Mientras que sagas como *Zelda* supieron sobrevivir al paso del tiempo, *Monster World* (más conocida como *Wonder Boy* en España) desapareció tras los años de los 16 bits. Es un destino injusto, ya que resultó visionaria en su mezcla de exploración y plataformas y dio a los usuarios de Sega una colección de aventuras inusualmente inmersiva para la época. Pero no se trata solo de ser nostálgicos: en 2016, enfrentarse a sus retos (con su dificultad alta, pero no injusta) es tan estimulante como siempre. Esta recopilación permite salvar partidas en cualquier punto, así que no hay excusas: vuelve a enamorarte de *Wonder Boy*, el héroe perdido de Westone.





Monster World IV (arriba) y *Wonder Boy in Monster World* (abajo) no solo molan por ser retro. Siguen siendo aventuras muy sólidas.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de agosto. Datos cedidos por GFK.

Pese a la polémica que lo ha rodeado, *No Man's Sky* consiguió erigirse como el juego más vendido de agosto en nuestro país, por delante de dos habituales como son *GTA V* y *Yo-Kai Watch*.

JUEGOS		
1	**No Man's Sky**	PS4
2	**Grand Theft Auto V**	PS4
3	**Yo-Kai Watch**	3DS
4	**F1 2016**	PS4
5	**Rocket League**	PS4
6	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4
7	**Grand Theft Auto V**	PS3
8	**No Man's Sky**	PS3
9	**Far Cry Primal**	PS4
10	**Uncharted 4**	PS4

PLATAFORMAS	
PS4	1 **No Man's Sky** 2 Grand Theft Auto V 3 F1 2016 4 Rocket League 5 Call of Duty: Black Ops III
Xbox One	1 **Grand Theft Auto V** 2 F1 2016 3 F1 2015 4 Halo 5: Guardians 5 Call of Duty: Black Ops III
PS3	1 **Grand Theft Auto V** 2 FIFA 16 3 NBA 2K16 4 WWE 2K16 5 Metal Gear Solid V
Xbox 360	1 **Grand Theft Auto V** 2 FIFA 16 3 Minecraft 4 NBA 2K16 5 LEGO Jurassic World
Wii U	1 **Minecraft** 2 Mario y Sonic en Río 2016 3 New Super Mario Bros U 4 Pokkén Tournament 5 Call of Duty: Black Ops II
3DS	1 **Yo-Kai Watch** 2 Mario y Sonic en Río 2016 3 Pokémon Rubí Omega 4 Pokémon Zafiro Alfa 5 Monster Hunter Generations
PS Vita	1 **LEGO Star Wars: EDDLF** 2 Minecraft 3 Call of Duty: Black Ops Declas. 4 LEGO Jurassic World 5 Assassin's Creed Chronicles
PC	1 **Los Sims 4** 2 Overwatch 3 Minecraft 4 Deus Ex: Mankind Divided 5 Los Sims 4: ¡A trabajar!

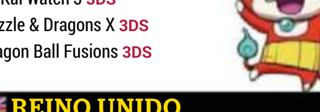
En **otros países**

JAPÓN

Del 15 al 21 de agosto. Datos cedidos por VG Chartz

La nueva entrega de *Tales of* está vendiendo muy bien en Japón, pero el fenómeno del momento es *Yo-Kai Watch 3*, que ya supera el millón de copias en seis semanas.

1. **Tales of Berseria** PS4
2. Tales of Berseria PS3
3. Yo-Kai Watch 3 3DS
4. Puzzle & Dragons X 3DS
5. Dragon Ball Fusions 3DS



REINO UNIDO

Del 14 al 20 de agosto. Datos cedidos por VG Chartz

Pese a toda la polémica que lo ha rodeado, *No Man's Sky* vendió 133.000 unidades en sus dos primeras semanas a la venta en el lugar de nacimiento de sus creadores.

1. **No Man's Sky** PS4
2. F1 2016 PS4
3. F1 2016 Xbox One
4. Uncharted 4 PS4
5. Overwatch Xbox One



EE.UU.

Del 14 al 20 de agosto. Datos cedidos por VG Chartz

El fenómeno de *Pokémon Go* ha hecho que las dos entregas de 3DS hayan vuelto a la palestra varios años después de su salida. Habrá que estar muy pendientes del "Big Bang" que pueden originar *Sol* y *Luna*.

1. **No Man's Sky** PS4
2. Pokémon Rubí / Zafiro 3DS
3. Call of Duty: Black Ops III PS4
4. Pokémon X / Y 3DS
5. Gears of War Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Uncharted 4**
PS4



3 **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



4 **Fallout 4**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Bloodborne**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
					
	Deus Ex: Mankind Divided PS4 - Xbox One - PC	**Abzû** PS4 - PC	**The King of Fighters XIV** PS4	**No Man's Sky** PS4 - PC	**Metroid Prime: Fed. Force** 3DS
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 “Nadie ha sabido unir géneros con tanta maestría como Eidos Montreal aquí”	72 / 100 “Guarda muchos parecidos con Journey, pero su mensaje no logra calar tan hondo”	89 / 100 “Supone el regreso de la saga y casi de un género a sus mayores cotas de calidad”	85 / 100 “Es una experiencia única, que gustará más o menos, pero de innegable mérito”	78 / 100 “No es el Metroid soñado, pero sí una experiencia placentera, gracias al multi”
IGN Web líder en Reino Unido	9,2 / 10 “El impecable diseño de sus escenarios se traduce en múltiples posibilidades”	8,4 / 10 “Se recrea en darte libertad para que explores el fascinante fondo del océano”	8 / 10 “Pese a los gráficos de otro tiempo y al online, es profundo y gratificante”	6 / 10 “Busca las estrellas, pero se queda a años luz: es enorme, pero su diseño es pobre”	5,9 / 10 “Tiene buenas ideas, pero quedan amargadas por la aburrida arma principal”
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	7 / 10 “Empieza por todo lo alto, pero, pronto, se convierte en un lío de política y tecnología”	8 / 10 “Tiene momentos que trascienden el simple hecho de estar ante un videojuego”	7,25 / 10 “Su curva de dificultad es grande, pero es un juego de lucha divertido”	7,5 / 10 “Durante horas, te deja la sensación de ser una inmensa misión secundaria”	7 / 10 “Tiene buenas mecánicas de shooter, pero la búsqueda de partidas es frustrante”
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 “No es una revolución respecto al anterior, pero, aun así, es una experiencia única”	9 / 10 “Combina música, colores y un mundo vivo para dejar una bella experiencia”	8 / 10 “Una de las entregas más accesibles y satisfactorias de la historia de la saga”	7 / 10 “Cuanto más te adentras en él, más se notan sus fallos, pero tiene mucho valor”	5 / 10 “Más allá de las expectativas, es un juego que falla en su propio concepto”
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 “Uno de los sandbox más elaborados en los que nos hemos podido perder”	8 / 10 “Una oportunidad para sumergirte en un océano que reacciona a tu presencia”	6 / 10 “Es rápido, fluido y táctico, pero no hace concesiones a los simples mortales”	6 / 10 “Pese a sus grandes logros, está rodeado de problemas que pueden exasperar”	6 / 10 “Una aventura en primera persona que deshonra el nombre de Metroid”
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	- / 40	31 / 40	32 / 40	30 / 40
NOTA MEDIA	85	81	77	72	65

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**



1 Xbox One - PC

Gears of War 4

The Coalition está dando ya los últimos retoques a este shooter, que será tan salvaje como sus predecesores.

FECHA 11 de octubre



2 Wii U - NX

Legend of Zelda: Breath of the Wild

La reinvención de la saga *Zelda* promete ser uno de los hitos del próximo año.

FECHA 2017



3 PS4 - Xbox One

Final Fantasy XV

Cuando ya lo acariciábamos con los dedos, el nuevo RPG de Square Enix se retrasó dos meses.

FECHA 29 de noviembre



4 PS4 - Xbox One - PC

Mafia III

Este sandbox de mafiosos tendrá una ambientación sublime, en la Nueva Orleans del convulso 1968.

FECHA 7 de octubre



5 PS4

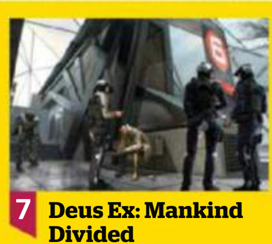
The Last Guardian

El anhelado juego de Fumito Ueda llega ya, en un mes. ¿Estará a la altura de *ICO* y *Shadow of the Colossus*?

FECHA 25 de octubre



6 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360



7 Deus Ex: Mankind Divided
PS4 - Xbox One - PC



8 The Last of Us
PS4 - PS3



9 Overwatch
PS4 - Xbox One - PC



10 No Man's Sky
PS4 - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

RECOPILATORIOS DE SAGAS

Juntar entregas de una misma saga en un pack, sean remasterizadas o no, ha sido una práctica habitual.











10

Devil May Cry HD Collection

Iba a ser un proyecto enmarcado en la saga *Resident Evil* y acabó siendo uno de los precursores de lo que hoy entendemos por hack and slash, con la primera entrega a cargo de Hideki Kamiya. Este pack incluía la trilogía lanzada en PS2, con la que Dante se erigió como un chulesco cazademonios.

- **CONSOLA** PS3 y Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 248** 79

9

Sonic Mega Collection Plus

Esta ampliación de un recopilatorio que ya se había lanzado en Gamecube incluía todos los juegos de Sonic aparecidos en Mega Drive y Game Gear, junto con varios títulos más de Sega, como *Ristar* y *Flicky*. El Sonic Team tiró de emulación, por lo que los juegos eran exactos a los originales, incluidos los fallos.

- **CONSOLA** PS2, Xbox y PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 162** 82

8

Borderlands Una Colección muy guapa

No tiene la primera entrega, pero este pack de *Borderlands 2* y *Borderlands The Pre-Sequel* es una de las remasterizaciones con más enjundia que ha habido, pues incluye todos los contenidos descargables, tanto de historia como de personajes, con los que Gearbox sentó cátedra en PS3 y Xbox 360.

- **CONSOLA** PS4 y Xbox One
- **COMPAÑÍA** 2K Games
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 286** 91

7

Uncharted La Colección de Nathan Drake

La espectacular trilogía que Naughty Dog lanzó en PS3 se adaptó a PS4 con una remasterización que sirvió de aperitivo para la cuarta entrega, a cuya beta daba acceso. La escalada y los tiroteos cinematográficos del cazatesoros Nathan Drake son dignos de Indiana Jones.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 292** 90

6

Gears of War Ultimate Edition

A caballo entre remake y remasterización, este juego sirvió para que The Coalition se familiarizara con Xbox One y con la propia saga, antes a cargo de Epic Games. Al coincidir con la llegada de la retrocompatibilidad, daba derecho a descargarse las otras tres entregas lanzadas en 360.

- **CONSOLA** Xbox One
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 291** 90



5

Mass Effect Trilogy

BioWare ha tenido siempre muy buena mano para los RPG, y esta saga, que se apoya en la exploración espacial, los tiroteos en tercera persona y las relaciones personales, da buena cuenta de ello. La epopeya del comandante Shepard, dividida en tres entregas, se recopiló en un pack de reducida tirada.

- **CONSOLA** PS3, Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2012

4

BioShock The Collection

Una de las sagas más aclamadas de la pasada generación acaba de llegar a PS4 y Xbox One. La ciudad submarina de Rapture y la aérea de Columbia lucen como nunca en este utópico pack triple, que combina mecánicas de shooter con poderes y una narrativa plagada de dilemas morales y cuánticos.

- **CONSOLA** PS4, Xbox One y PC
- **COMPAÑÍA** 2K Games
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 303** 93

3

Halo La Colección del Jefe Maestro

Las cuatro primeras entregas de Halo se adaptaron a Xbox One gracias a este pack, con la peculiaridad de que la segunda era un remake inédito hasta entonces. Los problemas que tuvo hicieron que, a posteriori, se regalara otra entrega, *Halo 3 ODST*, a los primeros compradores.

- **CONSOLA** Xbox One
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 281** 90

2

The Legend of Zelda Collector's Edition

Esta rareza incluía *The Legend of Zelda*, *Zelda II: The Adventure of Link*, *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* y una demo de *Wind Waker*. Era parte del pack de GameCube con *Mario Kart: Double Dash!!*, pero no se vendió como tal en tiendas... si no contamos la del Club Nintendo, donde costaba 4.500 estrellas.

- **CONSOLA** Gamecube
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2003

1

Metal Gear Solid The Legacy Collection

Todas las entregas canónicas de la saga *Metal Gear* están incluidas en esta increíble compilación, que duró nada y menos en las tiendas. Incluía los cuatro *Metal Gear Solid* numerados, los dos *Metal Gear* de MSX (como parte de *Snake Eater*), *Peace Walker* y *VR Missions*. Es imposible juntar más juegazos.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2013



Castlevania

30 AÑOS DE ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Por Francisco Javier Cabal

Pocas compañías pueden presumir, como Konami, de haber alumbrado tantos y tan buenos títulos, hoy día aún en boca de todos. Pero entre todos ellos hay uno que destacó, para terminar siendo una leyenda...

En la época de los 8 y 16 bits, la compañía nipona ejerció tal supremacía, que cada título que arrojaba al mercado se convertía en un superventas. Y uno de ellos, *Castlevania*, ha mantenido viva su leyenda hasta nuestros días. Para conocer su historia, hay que retroceder al mágico 1986, cuando Konami era uno de los mayores creadores de software para MSX 2, ordenador donde cosechó gran éxito, pero que comenzaba a mostrar su declive en ventas. Konami ya había lanzado varios títulos para la exitosa Famicon portados directamente de MSX, con excelentes resultados como *Antarctic Adventure* o *Los Goonies* y, teniendo en cuenta que las ventas de la consola de Nintendo iban en aumento, destinó más recursos a ella, sin abandonar el desarrollo para MSX 2, que seguía teniendo una sólida base de usuarios incluso fuera de Japón. Así que no fue de extrañar que se eligiera Famicon Disk, el lector de disquetes para la "NES" japonesa (que se lanzó unos meses antes y que gozaba de gran popularidad en Japón), para el estreno de *Akumajō Dracula*, nombre con el que se conoce la saga en Japón.

Ha nacido una leyenda

El juego se hizo popular rápidamente gracias a su mezcla de acción y plataformas de ambientación gótica. En él ya estaban presentes algunas de sus señas de identidad, como el látigo ampliable o las armas secundarias (crucifijos, agua bendita...). También contribuyó al éxito la inspiración dada por las películas de la Hammer, productora especializada en películas de terror que ya había popularizado personajes como Drácula, Frankenstein o La Momia, que aparecían en el juego como duros enemigos finales. »

Censura y diferencias entre regiones

La censura ha acompañado a la saga *Castlevania* en casi todas sus entregas, eliminando referencias religiosas como los crucifijos o "tapando" los cuerpos desnudos de las estatuas para no generar controversia. Más graves son las diferencias entre regiones, que en algunos casos han afectado a la jugabilidad eliminando personajes, objetos u otros elementos. Estos son algunos ejemplos:



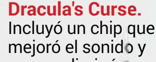
Vampire Killer. La carátula original de *Castlevania* se reutilizó en la versión para MSX 2, añadiendo un efecto espejo o invertido que rotaba el arte principal.



Las estatuas y los elementos religiosos fueron eliminados, cambiados o alterados debido a la censura que ejerció Konami con la llegada de la saga a USA y Europa.



La sangre. Desapareció de la intro de *Super Castlevania IV* por resultar... ¿desagradable?



Dracula's Curse. Incluyó un chip que mejoró el sonido y que se eliminó en USA y Europa debido a los costes.





Castlevania SOTN. Japonés, incluyó dos Familiars y varios items que se eliminaron de la versión PAL.

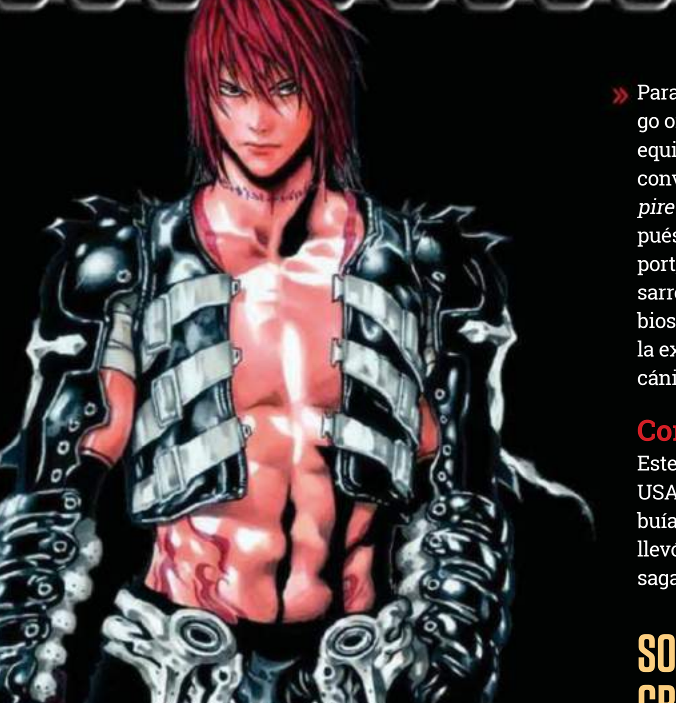
Kid Dracula
un spin off sobre la saga con mucho humor

Este Dracula de aspecto tan simpático protagonizó dos entregas con varias referencias a la saga *Castlevania*, llegando incluso a compartir con ella enemigos como Galamoth.


Kid Dracula (NES). Este plataformas con Drácula con aspecto Super Deformed nunca llegó a salir de Japón.


Kid Dracula (Game Boy). Ejerció de remake y de continuación del original de NES.





» Paralelamente al desarrollo del juego original, y compartiendo parte del equipo de desarrollo, se realizó una conversión para MSX 2, titulada *Vampire Killer,* que se publicó un mes después. Planeada inicialmente como un port, a medida que se avanzó en su desarrollo se fueron introduciendo cambios en la jugabilidad, centrándose en la exploración y adoptando unas mecánicas más cercanas a *Metroid*.

Confundiendo el origen...

Este título fue el primero en llegar a USA y Europa (NES aún no se distribuía en estos mercados), lo que nos llevó a pensar erróneamente que la saga comenzaba con este juego. Un año después se publicó *Castlevania II: Simon Quest,* entrega que cambió de registro por completo y que se desarrollaba como una aventura con toques RPG, en la que teníamos que comerciar con los aldeanos para conseguir armas (podían llegar a engañarnos) y charlar con ellos para saber a dónde dirigirnos. También se introdujeron los ciclos día/noche que afectaban a la agresividad de los enemigos entre otras mejoras jugables. Esta segunda entrega volvió a ser un éxito y Konami optó por hacer una recreativa sobre la saga, sin mucha repercusión en su argumento, además de acompañar a Game Boy en su puesta de largo, con *Castlevania Adventure*, una precuela que detalla los inicios de *Castlevania*.

El último capítulo de la saga para NES fue *Castlevania 3 Dracula's Curse*, uno de los juegos más relevantes del catálogo de la consola, cuya banda sonora tuvo especial importancia dotando al cartucho con un chip denominado VRC6, que se encargó de mejorar el sonido y suavizar los sprites. La versión USA también tuvo mejoras gracias al MMC5 (Memory Management Controller), aunque no fueron tan destacables como en la versión nipona.

Desgraciadamente los europeos salimos mal parados aquí, y la versión que comercializó PALCOM fue la peor de todas, eliminando todo chip de mejora, aunque conservando la esencia jugable de un título que permitió ir por diferentes caminos y donde conocimos a personajes clave en la trama de la saga, como Alucard, el hijo de Drácu- »

SOTN SUPUSO LA MAYOR REVOLUCIÓN PARA LA SAGA, CREANDO UN NUEVO GÉNERO LLAMADO METROIDVANIA

3 visiones distintas
para una misma historia

El argumento de *Castlevania* ha sufrido durante 30 años retoques que han llegado a alterar el estilo de juego de la saga. Estos son algunos responsables de los cambios:


Masahiro Ueno (Jun Furano). Colaboró en varios títulos relevantes para Konami como *Metal Gear*, llegando a ser productor de *Super Castlevania IV*.


Koji Igarashi (IGA). Responsable desde *SOTN* hasta *Harmony of Despair*. También se encargó de establecer una cronología para la saga.


Enric Alvarez. Fundador del estudio Mercury Steam, además de escritor y director de la trilogía *Lords of Shadow*, que supuso el reinicio de *Castlevania*.

Cronología completa

La saga *Castlevania* tiene una cronología oficial, pero hemos preferido usar la fecha de publicación para mostraros todos los títulos que componen la saga.



Castlevania
*Famicon Disk
*26-09-1986

Protagonizado por Simon Belmont, esta mezcla de plataformas y acción fue el inicio de la saga.



Vampire Killer
*MSX 2
*30-10-1986

Desarrollado en paralelo al original, tuvo cambios de mapeado y un desarrollo menos lineal.



Castlevania
*NES
*01-05-1987

Versión en cartucho del primer título, que llegó con un sonido inferior respecto al juego original.



Castlevania II Simon's Quest
*Famicon Disk
*28-08-1987

El siguiente capítulo de la saga dio un giro a las mecánicas jugables e hizo hincapié en la exploración.



Castlevania II Simon's Quest
*NES
*01-12-1988

Nueva versión en cartucho que perdió detalles de la versión disquete, como el guardado de partidas.



Haunted Castle
*Arcade
*02-1988

Difícil recreativa que omitió el nombre de la saga en USA y Europa por ser poco conocida.



Castlevania Adventure
*GameBoy
*27-10-1989

Vuelta a los orígenes con este corto arcade que contó con zonas de plataformas muy difíciles.



Castlevania III Dracula's Curse
*NES
*22-12-1989

Alucard tuvo su primera aparición es esta entrega, que supuso la despedida de la saga en NES.



Castlevania II Belmont's Revenge
*GameBoy
*12-07-1991

La continuación de *Adventure*, arregló defectos del original como la duración o la armas secundarias.



Super Castlevania IV
*Super Nintendo *31-10-1991

Uno de los episodios más influyentes y recordados de toda la saga.



Devil's Castle Dracula
*Sharp X68000
*23-07-1993

Exclusivo del mercado japonés, este arcade lineal es uno de los juegos más complicados de la saga.



Castlevania Rondo Of Blood
*PC Engine Super CD-ROM
*29-10-1993

La entrega que enlazaba directamente con el inicio de *SOTN*, fue el eslabón perdido durante años.



Castlevania Bloodline/The New Generation
*Sega Megadrive
*17-03-1994

Sin rastro de los Belmont. Aunque discreto técnicamente, conservó las señas de identidad de la saga.



Castlevania Dracula X/ Vampire Kiss
*Super Nintendo *21-07-1995

Esta versión de *Rondo of Blood*, aunque correcta, no es comparable al original.



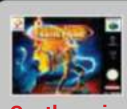
Castlevania Symphony of the Night
*Playstation
*20-03-1997

Konami mezcló el desarrollo de *Simon's Quest* y los gráficos de *RoB* para crear esta obra maestra.



Castlevania Legends
*GameBoy
*27-11-1997

Sonia Belmont protagonizó el juego peor valorado de la saga, llegando a ser repudiado por IGA.



Castlevania
*Nintendo 64 *31-12-1998

La saga por fin dio el saltó a las 3D. Buenas ideas, pero una camara horrible.



Castlevania Legacy of Darkness
*Nintendo 64
*30-11-1999

Un año después llegaría esta "precuela" con varias mejoras técnicas y un nuevo personaje jugable.



Castlevania Circle of the Moon
*GBA
*21-03-2001

Compartió mecánicas y gráficos con *SOTN*, y apostó por un sistema de cartas para las magias.



Castlevania Chronicles
*Playstation
*08-10-2001

Versión para PSX del juego de X68000, que contó con un modo "Arrange" que mejoraba los gráficos.



Castlevania Harmony of Dissonance
*GBA
*06-06-2002

Segundo juego de la saga para GBA, que volvió a hacer hincapié en la exploración.



Castlevania Aria of Sorrow
*GBA
*06-05-2003

La despida de GBA fue uno los títulos más notables, con una calidad comparable a *SOTN*.



Castlevania Lament Of Innocent
*Playstation 2
*21-10-2003

Un nuevo intento 3D, con un sistema de cámaras fijas y un desarrollo parecido a *Devil May Cry*.



Castlevania Dawn of Sorrow
*Nintendo DS
*25-08-2005

Estrenó las capacidades de la pantalla táctil de DS para ejecutar magias y derrotar enemigos.



Castlevania Curse of Darkness
*PS2/XBOX
*01-11-2005

Mezcla de estrategia y acción, esta entrega se centró en criar a los Familiars para ayudarnos.



Castlevania Portait of Ruin
*Nintendo DS
*16-11-2006

Otra entrega para DS. Teníamos que intercambiar entre los dos protagonistas para progresar.



Castlevania Dracula X Chronicles
*PSP
*23-10-2007

Remake de *Rondo of Blood*, que incluyó extras ocultos como el juego original y *SOTN*.



Castlevania Order of Ecclesia
*Nintendo DS
*21-10-2008

Última entrega para DS, que volvió a apostar por el tipo de juego basado en *SOTN*.



Castlevania Judgment
*Playstation 2
*18-11-2008

Juego de lucha 3D, con 14 luchadores que se enfrentan en escenarios emblemáticos de la saga.



Castlevania The Adventure Rebith
*Nintendo Wii
*27-10-2009

Puesta al día del primer título para Game Boy, que sólo se pudo adquirir vía digital en la Wii Shop.



Castlevania Harmony of Despair
*X360/PS3
*04-08-2010

Último título de la saga producido por IGA, orientado al multijugador cooperativo.



Castlevania Lords of Shadow
*PS3/X360/PC
*26-11-2010

Reinicio completo de la saga, desarrollado por los españoles Mercury Steam con ayuda de Kojima Prod.



Castlevania Lords of Shadow Mirror Of Fate
*Nintendo 3DS
*05-03-2013

Esta entrega se desarrolló en "pseudo-3D", volviendo a basar su jugabilidad en la exploración 2D.



Castlevania Lords of Shadow 2
*PS3/X360/PC
*04-09-2014

Último capítulo tanto del reinicio como de la saga (al menos por ahora). No recibió buenas críticas.

Ilustradores vampíricos

Dentro del estilo gótico que predomina en la saga, estos ilustradores han dejado su sello reinventando el mundo de Drácula.



Noriyasu Togakushi. Ilustrador y director de arte de los tres primeros episodios de la saga de NES, también ha participado en las máquinas Pachinko de *Castlevania*.



Ayami Kojima. Diseñadora de personajes e ilustradora de hasta siete capítulos de la saga, en la que se inició con *SOTN*. También es escritora de género fantástico.



Juan Antonio Alcázar. Director de arte y animación de la trilogía *Lords of Shadow* y responsable del aspecto tanto de los personajes principales como de los enemigos.

Compositores y sonido

Si hay un elemento tan importante como el propio juego en *Castlevania*, ése es su banda sonora, que ha tenido compositores como...



Kinuyo Yamashita. Se ocultó bajo el pseudónimo de James Banana en el primer *Castlevania* y es la creadora de temas tan emblemáticos para la saga como *Vampire Killer*.



Michiru Yamane. Compositora principal de *SOTN*, implicada en todos los títulos de *Castlevania* producidos por IGA. También ha puesto música a alguna Pachinko de la saga.



Óscar Araujo. Compositor español responsable de la parte sonora de la trilogía *Lords of Shadow*, premiada como mejor banda sonora para un videojuego por IFMCA en 2010.

» la. Dos años más tarde llegó una nueva entrega para Game Boy con *Belmont´s Revenge*, donde se solucionaron los problemas de la primera entrega y visitamos más de un castillo para derrotar a Drácula.

Evolucionando en 16 bits

Ya en 1991 se produjo una de las mayores evoluciones de la saga con *Super Castlevania IV* para SNES, que recuperó la linealidad de la saga pero añadiendo más espectacularidad gracias al Modo 7 y unos gráficos más grandes y detallados. Además, el látigo adquirió más protagonismo con nuevos movimientos que nos permitían golpear en 8 direcciones diferentes o usarlo para balancearnos a modo de liana.

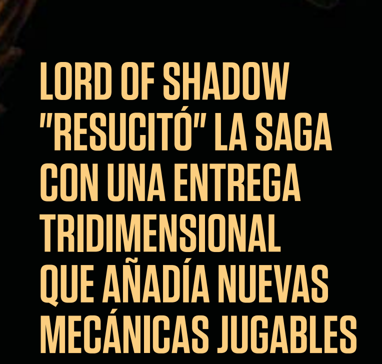
Los dos siguientes títulos de la saga fueron exclusivos para Japón durante muchos años. El primero llegó para X68000, un potente ordenador de Sharp que nunca vimos por estos lares. Esta entrega contó con unos trabajados y coloristas gráficos, pero supuso un paso atrás en el uso del látigo.

El segundo fue *Dracula X Rondo Of Blood*, para Turbo Duo, una consola de NEC inédita en nuestro país que supuso el debut de la saga en el formato CD, con una entrega que por primera vez hizo uso de una banda sonora orquestada y que mezcló acertadamente el pop y el rock. También se introdujeron personajes en la trama que, más tarde, fueron de importancia capital para comprender el marco general de la saga. Ambos titulos acabaron siendo publicados en forma de remakes para PSone y PSP, respectivamente. En 1994 Konami firmó un acuerdo con Sega para desarrollar juegos y uno de los primeros títulos fue *Castlevania New Generations*, que prescindía de la familia Belmont y cedía el protagonismo a un descendiente llamado John Morris y a un compañero, Eric Lecarde, español y segoviano para más señas. SNES recibió un "intento" de conversión de *Rondo of Blood* con *Castlevania Vampire Kiss*, pero el resultado, aunque bueno, no llegó a ser comparable al original.

La sinfonía de la noche

La mayor revolución de la saga llegó con *Castlevania: Symphony of the Night*. Koji Igarashi (IGA) y Toshiharu Furukawa crearon el guión más elaborado de toda la serie, lleno de giros argumentales y sorpresas que se encargaban de "coser" el argumento de todas las entregas de la saga, y le dieron una coherencia que hasta entonces no tenían. También se revolucionaron las principales mecánicas jugables, regresando a la exploración, pero aumentando el componente rolero y se añadieron mecánicas como la cría de Familiars (personajes que nos ayudan en combate) o movimientos de mando para ejecutar hechizos ocultos, al más puro estilo *Street Fighter*.

Ése no fue el único gran cambio o avance de la saga en la década de los 90. *Castlevania* dio el salto a las tres



El vampiro visita los Arcades











Aunque *Castlevania* se ha gestado principalmente en consolas, Konami también ha paseado la lucha entre la familia Belmont y Drácula por los salones recreativos. **Haunted Castle (1)**) fue un difícil arcade que acabó con la paciencia y el dinero de más de uno. Antes había llegado la versión de NES, adaptada al formato arcade con **Player Choice 10 VS-Castlevania (2)** En Japón, mientras tanto, llegaban las "Pachislot" como **Akumajō Dracula (3)** , **Akumajō Dracula II (4)** y **Rondo of Blood (5)** todas ambientadas en la saga y que cosecharon gran éxito en su país. Finalmente, en 2009 llegó **Castlevania Arcade (6)** un shooter sobre raíles que usa un látigo de luz como control.

dimensiones con su primera entrega para Nintendo 64. Su dudosa calidad hizo que Konami lo intentara enmendar un año después, con un remake, también para N64. Tampoco las dos entregas posteriores para PS2 lograron un éxito rotundo en las 3D. Por contra, los seis juegos para las portátiles de Nintendo GBA y DS, que usaban como base las mecánicas jugables de *SOTN*, sí alcanzaron unas buenas cifras de venta...

Reinventando la saga

Ya en 2008, Konami comienza a notar como los juegos de la saga muestran cierto agotamiento, evidentes en las cifras de ventas., y por ello prueba con un cambio de género y, después de un remake del primer juego para Game Boy y un juego de lucha tridimensional, ambos para Wii (que tampoco tuvieron el rendimiento deseado), la compañía optó por reiniciar la franquicia, dejándola en manos del estudio

KONAMI NO HA ANUNCIADO AÚN NINGUNA CELEBRACIÓN CON MOTIVO DEL 30º ANIVERSARIO DE LA SAGA

español Mercury Steam, supervisado por Kojima Productions. A finales de 2010 se publica el primer título de la trilogía *Lords of Shadow,* juego que fue un éxito de ventas y que incorporó nuevas mecánicas a la serie, basadas en juegos como *God of War* o *Shadow of the Colosus*. Además, contrataron a actores famosos para el doblaje, como Robert Carlyle o Patrick Stewart.

La siguiente entrega, *Mirror of Fate* para 3DS, recuperó parte de la esencia de *SOTN* y apostó de nuevo por la exploración como base, haciendo hincapié en el argumento que sirvió como puente para enlazar con la conclusión de la trilogía. Ésta llegó en 2014, pero en esta ocasión Kojima no supervisó el desarrollo. Se añadieron nuevas mejoras como la libertad de cámara, eliminando la perspectiva fija del primer título, y un nuevo sistema de combate con más movimientos. Lamentablemente, *Lords of Shadow 2* no convenció a todos y recibió "palos" de diferentes medios debido, principalmente, a su ambientación y desarrollo, lo que se acabó notando en las ventas.

Desde ese momento, la saga *Castlevania* descansa en un ataúd, esperando a que Konami se decida a resucitarla... aunque cada día que pasa, la compañía parece mostrarse más alejada del mundo del videojuego. Prueba de ello es que, pese a cumplir 30 años, no hay ningún evento planeado para conmemorar su nacimiento, reduciendo la actividad de la compañía a nuevas entregas de las franquicias *PES* y *Metal Gear*. Esperemos que la saga no tarde tanto como Dracula en despertar, porque no todos somos inmortales... ■



Merchandasing

Todos los objetos sobre Castlevania son muy codiciados y con el tiempo se revalorizan y adquieren precios prohibitivos.

Estatua Castlevania de Dracula en *Lords of Shadow*. Es limitada y cuesta unos 300 euros.



Bandas sonoras originales, remezcladas, orquestales... hay para todos los gustos.

Pósters. Tan impactantes como éste, donde podemos ver a Dracula alimentándose. Son fáciles de encontrar en la red.



Figuras NECA. Basadas en el aspecto de los personajes de SOTN Hay varios modelos diferentes.

Cómics que amplian la historia del clan Belmont y sus descendientes.



Juego de mesa. Creado por fans de la saga, es gratuito y lo podéis encontrar en internet.

Látigo. Promocional de la saga. No lo encontraréis a la venta.

Camisetas. Con varios logotipos sobre la saga.

Crash Bandicoot lo tenía todo, gráficos increíbles, jugabilidad en estado puro y un desarrollo variado, exigente y adictivo.





AÑO 1996 **COMPAÑÍA** Naughty Dog **FORMATO** PlayStation

CRASH BANDICOOT

EL TORBELLINO MARSUPIAL

Los inicios de Naughty Dog se remontan a 1984, cuando Andy Gavin y Jason Rubin fundaron Jam Software. Ambos tenían dieciséis años y gran experiencia en lenguajes de programación como Lisp o C++ y en 1987 vendieron su primer juego a Baudville por 250 dólares, *Ski Crazed* para Apple II. Un año después programaron la aventura gráfica *Dream Zone* y en 1989 Electronic Arts publicó su tercer juego, *Keef the Thief* para Amiga, que ya firmaron como Naughty Dog por aquello de empezar una nueva etapa y romper con su anterior compañía. Le siguieron el RPG de culto *Rings of Power* (Mega Drive) y un tal *Way of the Warrior* (3DO) que fue del agrado de Mark Cerny, por aquel entonces en Universal Interactive Studios, y que les garantizó un contrato para sus próximos tres títulos. Gavin y Rubin, ayudados por los sabios consejos de Cerny y su vital aportación en *Sonic 2*, decidieron que su próxima creación iba a ser un juego de acción y plataformas en 3D protagonizado por un personaje carismático. La plataforma sería PlayStation, que no contaba con una mascota definida. El proyecto fue denominado en clave de humor *Sonic's Ass Game*, por aquello de la perspectiva del protagonista.

Y llegó el "Crash" del 96...

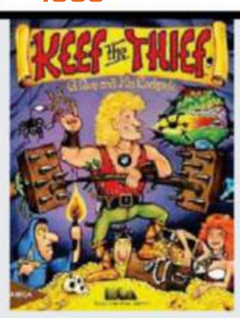
La producción comenzó en 1994 y Naughty Dog tuvo que aumentar su plantilla. Los artistas Charles Zembillas y Joe Pearson se encargaron de diseñar a Crash, al que llamaron inicialmente *Willie the Wombat*, además del resto de personajes y escenarios. Tras más de doce meses de creación y desarrollo, los primeros tres niveles fueron mostrados en vídeo a Sony C.E. en septiembre de 1995. Rubin se percató de la escasez de

EL NOMBRE EN CLAVE DE HUMOR DEL PROYECTO FUE *SONIC'S ASS GAME*

7 MOMENTAZOS NAUGHTY DOG

La compañía fundada por Andy Gavin y Jason Rubin comenzó su andadura en 1984 como Jam Software, programando para Apple II.

1989



KEEF THE THIEF
AMIGA
Tras *Ski Crazed* y *Dream Zone* como Jam Software, este fue el primer juego bajo sello Naughty Dog. Era un RPG en primera persona que mezclaba aventura, humor, combates y magia.

1991

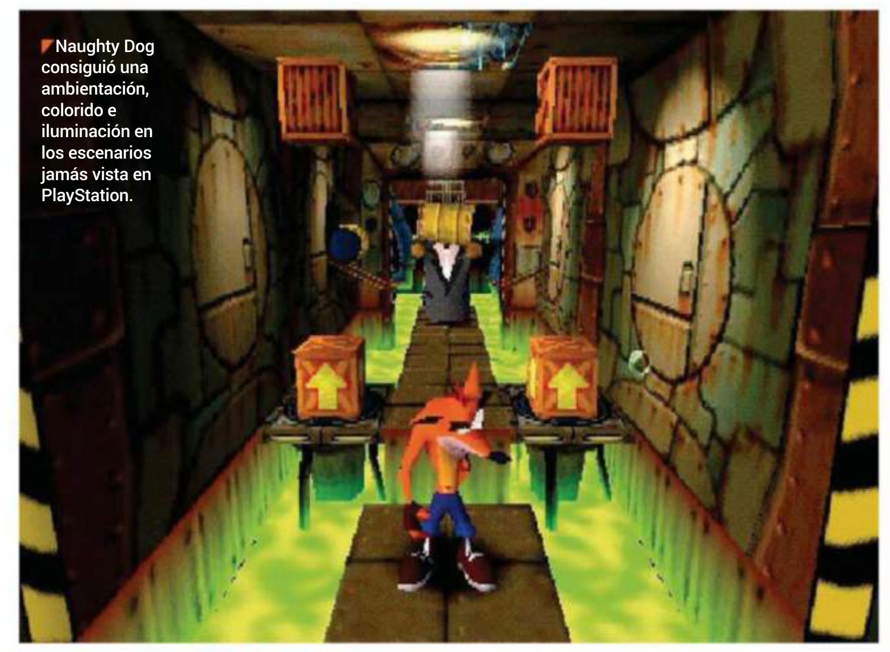
RINGS OF POWER
MEGA DRIVE
Su primer juego en consola. Este RPG isométrico de culto no recibió críticas muy positivas, pero contaba con un extenso mapa, cientos de PNJ y mucha libertad.

1994






Por **Marcos García** @marcostheelf



Naughty Dog consiguió una ambientación, colorido e iluminación en los escenarios jamás vista en PlayStation.







enemigos y la sencillez de los puzles, e implementó varios tipos de cajas para potenciar ese factor puzle. La primera caja apareció en el mapeado en enero de 1996 y se convirtió en elemento clave de la saga. En marzo de ese mismo año, Sony firmó la distribución y justo antes del E3 el juego fue rebautizado como *Crash Bandicoot*, en honor a la destrucción de cajas, pese a la insistencia de Universal en llamarlo *Wez*, *Wuzzles* o *Wizzy the Wombat*.

Crash Bandicoot vendió casi siete milllones de unidades en todo el mundo. El brillante plataformas 3D de Naughty Dog será siempre recordado por esa impecable simbiosis digital entre tecnología y jugabilidad, por ese perfecto equilibrio entre sombreado Gouraud y texturas, por el colorido, iluminación y ambientación de los escenarios... y también por ese binomio dificultad-adicción que puso al límite nuestra precisión y paciencia. *Crash Bandicoot* era y es un juego exigente que encierra en su interior 27 niveles de una variedad gráfica y estructural encomiables, seis final bosses para el recuerdo, fases de bonus, gemas y llaves que abren nuevas áreas, un catálogo de efectos de sonido desternillante, dos finales diferentes... Un cúmulo de sensaciones y percepciones únicas que hicieron de *Crash Bandicoot* un título referencial para PlayStation e indispensable en la historia del videojuego.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 61 **AÑO** 1996



Crash Bandicoot

Ha nacido una estrella



"HAY QUE VERLO PARA CREERLO"

Así concluía nuestro análisis de *Crash Bandicoot* hace veinte años, arropado por un despliegue gráfico acorde a su calidad y por un más que merecido 94 de puntuación. Su asombrosa propuesta audiovisual y jugable generó frases tan contundentes como "Estamos ante un plataformas cuyo único objetivo es divertir a base de inventar" o "*Crash Bandicoot* trae a la máquina de Sony la quintaesencia de los videojuegos". Hay que reconocer que nos nos faltaba razón, había nacido una estrella.

1996

WAY OF THE WARRIOR

3DO

Muy al estilo de *Mortal Kombat*, con personajes digitalizados, escenarios prerrenderizos y los fatalities de rigor. No recibió alabanzas, pero no vendió mal.

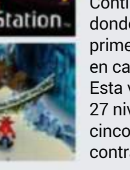


CRASH BANDICOOT

PLAYSTATION

Aquí comenzó a fraguarse su leyenda, con un juego de plataformas 3D que mostró el potencial de PlayStation y el gran talento de Gavin y Rubin.

1997

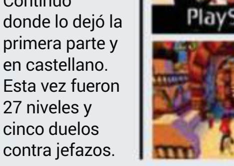



CRASH BANDICOOT 2 CORTEX STRIKES BACK

PLAYSTATION

Continuó donde lo dejó la primera parte y en castellano. Esta vez fueron 27 niveles y cinco duelos contra jefazos.

1998




CRASH BANDICOOT 3 WARPED

PLAYSTATION

Crash y Coco viajan a través del tiempo en 32 escenarios para enfrentarse a otros cinco final bosses. Considerado el mejor *Crash*.

1999



CRASH TEAM RACING

PLAYSTATION

El último *Crash* programado por Naughty Dog y el perfecto ejemplo de cómo debe ser un juego de carreras.

LAS MEJORES COIN-OP CON VOLANTE

Fueron las auténticas protagonistas de los salones recreativos y generaban una fascinación especial por sus espectaculares muebles y la temática.



OUTRUN

Sega 1986

Absoluta referencia dentro de los arcades de conducción por su irrepetible despliegue audiovisual y el sobresaliente uso del scaling. Tres hurras por Yu Suzuki y Hiroshi Kawaguchi (BSO).



DRIVE-MOBILE

Mutoscope 1941

Sí amigos, se trata de la primera recreativa de conducción de la historia. No tenía pantalla, pero lo suplía con un colorista mapa de Estados Unidos y una carretera dibujada sobre un rodillo por el que controlábamos un coche a escala.



TX-1

Tatsumi-Atari 1983

Esta maravilla desarrollada por Tatsumi fue pionera a la hora de utilizar force feedback en el volante y poder elegir ruta durante la carrera. Pero lo más impactante era su enorme tamaño y la perspectiva lograda por los tres monitores.

ARCADES DE CONDUCCIÓN

AQUELLOS LOCOS Y VIEJOS CACHARROS

Se cumplen treinta años del genial OutRun y 75 de la primera coin-op con volante.

Antes de que apareciera *Computer Space* en 1971 y que las máquinas recreativas estuvieran gobernadas por chips y monitores, compañías como la norteamericana Mutoscope se las ingeniaron para plasmar la emoción de conducir con *Drive-Mobile* (1941), *Cross Country Race* (1948) o *Drive Yourself Road Test* (1954). Viejos artefactos formados por un volante, un gran panel frontal iluminado y un rodillo por el que circulaba un coche a escala. Williams, con su *Road Racer* de 1962, también puede considerarse como una de las precursoras de la conducción.

Japón marcó la pauta

Los veteranos *Space Race* (Atari) y *Astro Race* (Taito), ambos de 1973, contaron con elementos primitivos de conducción en el espacio y *Gran Trak 10* (1974), también de Atari, fue la primera en incorporar volante, pedales y cambio de marchas. Pero el título que potenció el factor velocidad y revolucionó el género fue obra de Taito y Tomohiro Nishikado. Se llamaba *Speed Race* (1974), fue el primer videojuego con scroll, vertical en este caso, y pronto sería rebautizado en USA como *Racer* y después *Wheels* -la versión para dos jugadores se denominó *Wheels II*-, donde vendió más de 7.000 muebles. *Pace Car Pro* de Elektra, con gráficos en color; otras aportaciones de Atari como *F-1* o *Hi-Way*, o *Destruction Derby* de Exidy fueron la antesala de *Road Race* (1976) de Sega, que estrenó perspectiva 3D en tercera persona.

Night Driver (1976) y su esquemática belleza inauguró la primera persona en el género junto a *Datsun 280-Zzzap* de Midway. El género buscaba nuevas tecnologías: *The Driver* (1979) probó suerte con el Full Motion Video y Sega añadió colorido al vertiginoso scroll vertical de *Monaco GP* (1979). En los 80, Sega volvió a revolucionar la conducción con el scaling y la perspectiva de *Turbo* (1981), aunque el juego que más ha influido en el género apareció un año después, *Pole Position* de Namco. Clásicos como *Spy Hunter* (Midway), *Buggy Challenge* (Taito), *TX-1* y *Buggy Boy* de Tatsumi, triunfaron en salones recreativos y fueron testigo de la llegada del gran mito sobre ruedas, el treintañero *OutRun* con su hipnótico scaling. Es imposible incluir todos los clásicos posteriores, pero nos quedamos con *Chase HQ*, *WEC Le Mans*, *Big Run*, *RoadBlasters* o *Power Drift*. La batalla poligonal por la velocidad la iniciaron *Winning Run* (Namco) y *Hard Drivin'* (Atari) en 1989 y la evolución vectorial trajo consigo maravillas como *Virtua Racing*, *Ridge Racer*, *Daytona USA*, *Ace Driver*, *Sega Rally* o *GTI Club*.

TAITO Y TOMOHIRO NISHIKADO REVOLUCIONARON EL GÉNERO CON SPEED RACE EN 1974

WHEELS II

Midway 1975

La versión norteamericana del fundacional *Speed Race* (1974) de Tomohiro Nishikado (creador de *Space Invaders*) recibió el nombre de *Wheels*. Aquí tenéis el mueble para dos jugadores del arcade de conducción que introdujo el scroll en los videojuegos.



ROAD RACE

Sega 1976

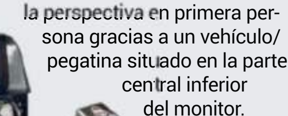
El talento de Sega fue puesto en buen uso con esta coin-op de conducción que instauró la perspectiva tridimensional en tercera persona. *Road Race* recreaba una carretera muy generosa en curvas en la que había que pelear contra el cronómetro y un par de vehículos muy agresivos.



NIGHT DRIVER

Atari 1976

Además del impactante mueble, la recreativa de Atari sorprendió por estrenar la perspectiva en primera persona gracias a un vehículo/pegatina situado en la parte central inferior del monitor. Contaba con tres circuitos y una sinuosa carretera creada a base de postes.



THE DRIVER

Kasco 1979

Este curioso experimento de Kansai Seiki Seisakusho Co. utilizaba una película de 16 mm. para proyectar Full Motion Video. El jugador no interactuaba demasiado con lo que sucedía en pantalla, solo movía el volante o pisaba acelerador/freno cuando lo requería el juego.



TURBO

Sega 1981

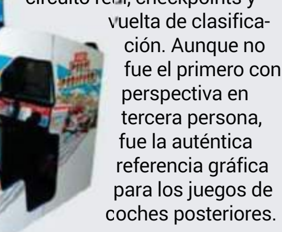
Un clásico de la sección que vuelve a aparecer. Esta mítica recreativa de Sega sentó algunas bases de la perspectiva en tercera persona, en color, y fue el primer arcade de conducción con scaling de vehículos y escenario. El juego de Steve Hanawa se adelantó a su tiempo.



POLE POSITION

Namco 1982

Este mito sobre ruedas tuvo el honor de ser la primera recreativa de conducción en representar un circuito real, checkpoints y vuelta de clasificación. Aunque no fue el primero con perspectiva en tercera persona, fue la auténtica referencia gráfica para los juegos de coches posteriores.



ROADBLASTERS

Atari 1987

El mueble para la placa Atari System 1 era tremendamente espectacular y el objetivo del juego, muy claro: completar cincuenta tramos antes de quedarte sin fuel. Ademas de conducir utilizabas armamento para fulminar al tráfico enemigo. Si completabas los 50 niveles, Atari te regalaba una camiseta...



HARD DRIVIN'

Atari 1989

Fue la segunda coin-op que nos brindó uno de los primeros entornos poligonales para un juego de conducción (el primero fue la recreativa de la derecha). Incluía force feedback y replay para recrear las torpezas del conductor. Imposible olvidar el loop y el ruido de la llave de contacto.



WINNING RUN

Namco 1988

El gigante japonés abrió la veda de los juegos poligonales de conducción con este sorprendente arcade de Fórmula 1 en primera persona. Estrenó la placa System 21 de Namco, que era capaz de gestionar complejos entornos vectoriales a 60 fps.



VIRTUA RACING

Sega 1993

Yu Suzuki y su pasión por el motor nos trajeron esta espectacular experiencia poligonal gobernada por la recién estrenada placa Model 1. *Virtua Racing* permitía elegir entre cuatro cámaras posibles y podía ser disfrutado por hasta ocho jugadores simultáneos, lo que generó piques antológicos en aquellos tres circuitos para el recuerdo.

RIDGE RACER FULL SCALE

Namco 1993

La placa System 22 debutó a nivel mundial con *Ridge Racer* y alcanzó su máxima grandeza con la versión Full Scale, que utilizaba un Mazda Eunos Roadster real.



DAYTONA USA

Sega 1993

Pero Sega no se iba a quedar atrás y presentó su nueva gesta tecnológica con el hardware Model 2. *Daytona USA* fue considerado en su momento como el juego de conducción en 3D más detallado, gracias al mapeado de texturas de todos los elementos del escenario.

TELÉFONO ROJO



“Me habéis pillado en la puerta de mi restaurante favorito, donde he quedado con mi prima Lai Yen-Itah para comer y coger fuerzas antes de someterme a vuestras preguntas. Ojalá pague ella, porque si no me arruina...”

Yen te responde

Esperando a los jinetes del apocalipsis

¡Hola! Me llamo Raúl y soy un usuario de Xbox con varias dudas y preguntas, a ver si hay suerte y me las puedes contestar :)

■ Soy gran fan de la saga *Darksiders* y salté de alegría al saber que remasterizarían el primero. ¿Crees que es viable que tengamos algún anuncio de los otros dos jinetes que faltan próximamente?

Pues, aunque me va a costar trabajo porque acabo de regresar de mis vacaciones, vas a tener suerte y voy a resolver todas tus dudas. Creo que la continuación de la saga *Darksiders* dependerá, en parte, del éxito de la próxima remasterización, que seguramente se use para medir si aún hay interés en la saga. Si cumple con las expectativas, seguro que los dueños de la IP, Nordic Games (ahora renombrados a THQ Nordic), se pondrán manos a la obra para traernos a los dos jinetes que faltan, Hambre y Peste.



■ **Darksiders Warmastered Edition.** Esta aventura, con toques del rol, está protagonizada por Guerra, uno de los cuatros jinetes del apocalipsis. Llegará a precio reducido el 25 de octubre.



■ **Clásicos de Bioware.** Como las sagas *Dragon Age* o *Mass Effect*, son los más demandados para una remasterización, aunque EA no está por la labor... de momento.

■■ Mi siguiente pregunta tiene que ver con EA ¿Crees que existe la posibilidad de que la saga *Dragon Age* llegue a ser retrocompatible? Y si no, ¿es posible que llegue en forma de remasterización? ¡Muchas gracias!

La saga *Dragon Age* es una de las más solicitadas para que sea retrocompatible en Xbox One, por lo que podría llegar pronto. De hecho, Amazon cometió un desliz en mayo, haciendo pública una lista de juegos que incluía *DA 2*, aunque no hemos vuelto a tener noticias de él. Sobre el tema de la remasterización, EA no es una compañía que sea especialmente "amiga" de remasterizar su catálogo, hasta el punto de casi hacer cerrado la puerta a la remasterización de *Mass Effect*, una de las más demandadas. Por eso, no creo que tenga planes para *DA*.

Raúl Manuel Gil Ferrer

LA PREGUNTA DEL MES

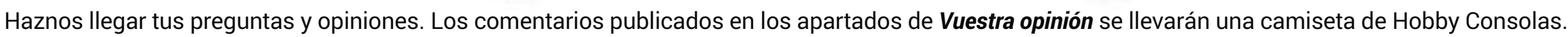
¿Xbox One o Xbox One S? Igual, pero diferente...

■ ¿Qué tal estás Yen? Yo feliz porque mi novia va a regalarme una Xbox One. El problema es que al ir a comprar la consola he visto que hay dos modelos diferentes de la misma y no sé la diferencia entre ellas. ¿Me podrías echar una mano? Mil gracias.

¿Me podrías echar una mano tú a mi y decirme donde encontráis a esas novias tan generosas? Respecto a tu duda, compres la versión que compres, no te va a afectar a la hora de jugar, pero sí es cierto que la nueva Xbox One S tiene ciertas mejoras que hacen de ella una maquina más completa: menor tamaño, un menor consumo energético, soporte para HDR, reproducción de streamings 4K o un lector Blu Ray compatible con pelis UHD son algunas de sus principales mejoras, por lo que si a tu novia no le importa, deberías hacerte con este modelo sin pensarlo.

Manuel A. Quintana









Yakuza: Black Panther 1 y 2. "Spin-offs" de la saga *Yakuza* para PSP que, a pesar de ser dos de los títulos mas destacados para la consola, jamas salieron fuera de Japón.

Seguero con obsesión por la mafia japonesa

Saludos gran Yen, tengo 34 años y os leo casi desde el primer número. Siempre he sido un fan declarado de Sega y sus juegos. Por desgracia, me partieron el corazón el día que abandonaron la fabricación de consolas, pero todavía sigo la trayectoria de la compañía a través de mi PS4. Precisamente sobre esta consola van mis dudas:

¿Hay alguna noticia de cuándo podré jugar a *Yakuza 6* en Europa?

¡Ay, Dreamcast de mi corazón (suspiros)...! Que buenos momentos pasamos juntos. También a mí me partieron el corazón, pero dejemos la melancolía y vayamos con tus respuestas. Por el momento no hay confirmación de la llegada de *Yakuza 6* a nuestro país, y visto el desfase temporal que tenemos entre las entregas lanzadas en Japón y las que llegan a Occidente (*Yakuza 5* tardó tres años por ejemplo), seguro que aún tardaremos bastante tiempo en ver por estos lares la última entrega de las aventuras de Kazuma Kiryu. La única fecha conocida es la de su lanzamiento en territorio japonés, que se producirá el 8 de diciembre del presente año. De Occidente, ni hablamos...

Sé que *Yakuza 0* llegará aquí, pero... ¿tiene fecha de lanzamiento? ¿Tendrá alguna censura con respecto al original como sucedió con *Yakuza 3*?

La fecha de lanzamiento para *Yakuza 0* en Europa es el 24 de enero de 2017, así que ten un poco de paciencia, porque cuando quieras darte cuenta lo estarás jugando. Respecto a la censura de ciertas partes del juego, aún es pronto para saberlo, pero tengo confianza en que no hagan una masacre como con *Yakuza 3*, donde eliminaron algunas experiencias, con lo divertidos que eran Casa de ligues y el Mahjong... Al menos llegará -con textos en inglés- y en edición física, que ya es más que con *Yakuza 5*...

¿Llegaremos a ver alguna vez todos esos episodios de la saga que no han aparecido por aquí, como por ejemplo *Yakuza Kiwami*, *Yakuza Ishin* o las dos entregas de PSP?

Estamos un poco obsesionaditos con *Yakuza*, ¿verdad? Deberías ir al médico, porque hay más juegos fuera de esta saga, de verdad. Pero bueno, de todas las entregas que has mencionado, la que más papeletas tendría de llegar por aquí sería *Kiwami*, que es el remake del primer juego de la serie *Yakuza* y que ha sido todo un éxito en Japón. Este éxito ha llevado a declarar recientemente a Toshihiro Nagoshi, creador de la saga, que Sega se está planteando crear remakes de todas las entregas principales de la serie *Yakuza*, lo que deja la puerta abierta a la posibilidad de ver alguno de los otros títulos que mencionas, aunque yo no apostaría por ello...

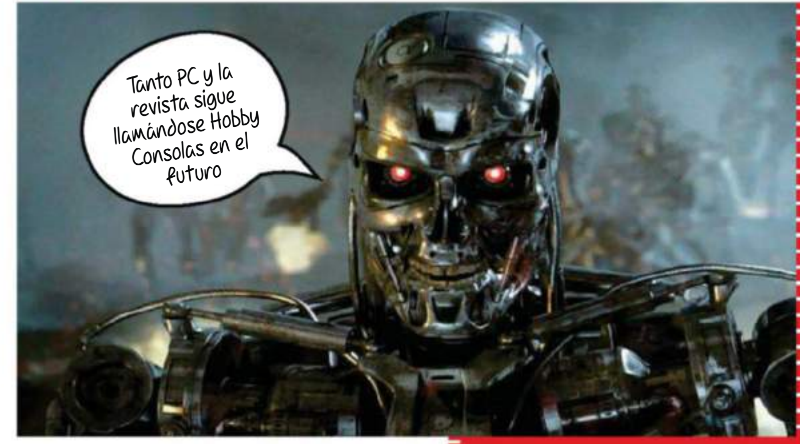
Cambiando de juego, pero no de compañía, ¿sabrías decirme si *Alien: Isolation* tendrá continuación? Me parece de los mejores juegos de terror a los que he jugado. »

Alien: Isolation. Tiene todas las papeletas para llegar a la realidad virtual, pues su estilo de juego encaja perfectamente con ella. Esperemos que pronto tengamos una continuación.



SHENMUE 1 & 2 REMASTERIZADOS SON UN DOLOR DE CABEZA PARA SEGA, QUE NO DEJA DE RECIBIR PRESIONES PARA QUE LOS REALICE DE UNA VEZ...

VUESTRA OPINIÓN



¿PC Hobby es el futuro?

Carlos Mediero

Hola Yen, espero que tu verano vaya bien. En un centro comercial cerca de mi domicilio han cerrado una tienda Game. Otra importante de mi barrio se ha reconvertido en tienda de PC. Sony y Microsoft anuncian PS4 Pro para noviembre y Scorpio para 2017, nueva generación con todas las de la ley en tan sólo 3 años. Nintendo dice que su consola iniciará una nueva forma de jugar, para alejarse yo creo que de lo mismo que yo veo. Una tarjeta gráfica para actualizar mi PC= 200 euros, nuevas consolas cada tres años, sin retrocompatibilidad, con soporte 4K= 700 €. Conclusión, el usuario medio con mínimos conocimientos de mates, comenzando por mí mismo, se va a pasar a PC. Id pensando en cambiar el nombre. Sugiero PC HOBBY.

YEN

Mi verano ha sido muy caluroso, gracias por preguntar. Ciertamente, el PC comienza a ser una buena elección a la hora de jugar y varias compañías que tradicionalmente se dedicaban a las consolas están portando sus juegos a esta plataforma, con mejoras gráficas y otros añadidos. Sin embargo, no debes olvidar que las consolas continúan siendo la primera opción para jugar y muchos de sus juegos exclusivos siguen siendo envidiados por los PCeros. Y oye, en la revista también tratamos juegos de PC, así que tranquilidad...

VUESTRA OPINIÓN



Descansa en ¿paz? Snake

Vito Xico
Escribo estas líneas recién conocida la noticia sobre *Metal Gear Survive*. Desde que Kojima abandonó Konami, no tenía dudas de que esta última exprimiría su gallina de los huevos de oro, pero no pensaba que lo haría de esta manera tan lamentable. No cuestiono si será o no divertido, pero ¿un *Metal Gear* con zombies? ¿Sin Snake, Ocelot, Miller u Otacon? ¿Sin nada en relación a personajes o historia? Al menos el "spin-off" *MG Revengeance* estuvo protagonizado por alguien de peso en la historia de la saga, que mantuvo un estilo de juego que encaja perfectamente con su protagonista, Raiden. Han criticado hasta la saciedad a *Metal Gear V*, han llegado a decir que no merece ese nombre, ha sido insultado de muchas maneras. Pues yo digo que es un *Metal Gear* de los pies a la cabeza, quizás no el mejor de la saga, pero sí ha contado con la jugabilidad y diversión de la misma, pecando quizás de una narrativa más floja. Fue una gran saga, la mejor para mí. Que lástima hablar en pasado. Ojalá me equivoque. R.I.P. *Metal Gear Solid* (1987-2015). Gracias *Metal Gear Solid*, gracias Kojima.

YEN
Konami ha estado torpe utilizando el nombre de *Metal Gear* para dar relevancia a *Survive*, sobre todo si tenemos en cuenta que cualquier cosa que haga con la saga va a estar en el punto de mira al no estar implicado su creador, Hideo Kojima. Aun así creo que deberíamos dar una oportunidad al juego...

» Las últimas noticias que tuvimos sobre una posible continuación de *Alien: Isolation* provenían de The Creative Assembly, que explicaron que no debíamos esperarla a corto plazo. A lo mejor con la llegada de la realidad virtual se lo replantean, porque sería alucinante una experiencia de este tipo.

Y por último ¿tienes esperanzas de ver la remasterización de *Shenmue 1 & 2*? ¿Crees que definitivamente podemos olvidarnos de ella? Muchas gracias por tu tiempo, crack.
Creo que Sega va a tener bastantes problemas para realizarla, debido a la multitud de licencias que incluían los juegos originales, como bebidas, muñecos u otros elementos, que tendrán que modificar o volver a adquirir para relanzarlos. De todas formas, y con el interés que la compañía debe haber observado con el Kickstarter de *Shenmue 3*, seguro que terminaremos viéndolo tarde o temprano...

José Francisco Márquez

Disney, superheroes y otras cuestiones

Muy buenas Yen, lo primero daros la enhorabuena de vuestros 300 números y por los 25 años. Bueno, vamos al grano:

¿Se sabe algo sobre una recopilación de los dos *Kingdom Hearts* para PS4?.
Gracias por las felicitaciones, que por otra parte me recuerdan lo viejo que soy y el tiempo que llevo contestando vuestras dudas, así que como tú dices vamos al grano. Aunque circulan rumores sobre una posible remasterización de los dos primeros *Kingdom Hearts* para PS4, Square-Enix no ha confirmado su existencia. Sin embargo, Tai Yasue (co-director de *KH3*) dejó una puerta abierta a un futuro desarrollo en unas recientes declaraciones. Por el momento, tendrás que conformarte con *Kingdom Hearts HD II.8 Final Chapter Prologue*.



Kingdom Hearts HD II.8 Final Chapter. Es una remasterización de *KH 3D*, que incluirá contenido extra que nos ayudará a entender la historia de *KH*.

¿Se sabe algo de algún juego de Batman o de algún otro personaje de DC o de Marvel?
Sobre Batman, el título más inmediato será *Batman Arkham VR*, que se publicará el 13 de octubre, acompañando el lanzamiento del visor Playstation VR, aunque creo que más que un juego, será una experiencia de realidad virtual. Un par de semanas después, y también sobre el murciélago, llegará la remasterización *Batman Return to Arkham*, con los dos primeros juegos de la saga de Rocksteady. Y también aparecerá en el juego de lucha *Injustice 2*, con otros superhéroes. También está el *Spiderman* de Insomniac (que tardará en llegar), y no descartes algún juego LEGO basado en alguna de las pelis de superhéroes por llegar...



Batman Arkham VR. Será una experiencia de realidad virtual exclusiva de Playstation VR, que nos permitirá meternos bajo el traje del mejor detective del mundo.



¿Me recomendarías jugar al juego de *Batman* de Telltale Games?
Si te interesa el personaje, y por la pregunta anterior deduzco que así es, sí creo que deberías probarlo, aunque recuerda que los juegos de Telltale Games se centran en la parte más narrativa y aventurera, por lo que si buscas acción, que sepas que no es el eje central de ese título. También te recomendaría esperar un poco a que se publiquen más episodios, por si no quieres quedarte con la miel en los labios.

Y para terminar, mi última pregunta: ¿Se sabe alguna fecha de lanzamiento de la remasterización de *Resident Evil 2* y *RE3: Nemesis*?

LA REALIDAD VIRTUAL VA A TENER UN ARRANQUE "COMPLICADO". PERO CUANDO LA PROBÉIS, QUEDARÉIS ENGANCHADOS A ELLA SIN REMISIÓN

Por el momento no hay fecha para el remake de *Resident Evil 2* y, como mínimo, no creo que lo veamos publicado hasta bien entrado el año (antes está *RE7*). Respecto a *RE3*, Capcom no ha anunciado su remake... aún.

Radio La Isla

Inquietud por la realidad virtual

Hola Yen, es la segunda vez que te escribo (la primera cuando salió FFX, ya ha llovido) y más que una pregunta quisiera tu opinión sobre un tema al que le doy muchas vueltas, la RV.

¿Crees de verdad que puede llegar a asentarse, o pasará como con Move, Kinect o las 3D? Y hablando de 3D, ¿por qué se ha dejado de lado esta tecnología?

Más que llover lo que han pasado han sido casi cinco *Final Fantasy* y, viendo lo que tardan en desarrollarse, la verdad es que ha pasado mucho tiempo... Así que no perdamos más y vayamos con tus preguntas. Todavía es pronto para saber si la realidad virtual va a cuajar, aunque personalmente creo que ha llegado para quedarse. Eso sí, por el momento sólo algunos géneros van a sacar partido de ella, y generalmente serán los que usen una perspectiva en primera persona, como los juegos de coches o los FPS, que se servirán de la RV para tener experiencias más inmersivas. Sobre el abandono de las 3D, creo que la falta de contenidos y la llegada de la resolución 4K por la que han apostado los fabricantes de televisiones, han supuesto el final de esta tecnología.

Y ya puestos, un par de preguntas. Acabo de ver el segundo trailer de *RE VII* ¿No dijo Capcom que la versión final del juego iba a ser radicalmente diferente a lo visto en la demo del E3? Lo digo porque la demo de la Gamescom sigue el mismo camino.

Capcom hizo estas declaraciones en relación a la trama, remarcando que el contenido de la demo no aparecería en el juego final. Por lo demás y salvo sorpresa de última hora, el desarrollo del juego no va a tener ningún cambio al menos en lo que a perspectiva se refiere: será en primera persona.

Y la segunda pregunta ¿Ves viable un plan renove para cuando llegue PS4 Neo? ¿Hay fecha aproximada? Muchas gracias y un cordial saludo.



Driveclub VR. Es una revisión del juego de coches de Evolution Studios, adaptada a la realidad virtual. Quienes lo han probado afirman que es uno de los títulos que mejor explotan esta nueva tecnología. Puedes leer más sobre él en los avances.

Imaginamos que alguna gran cadena especialista, como Game, o alguna cadena, preparará algún plan "Renove", aunque por el momento no hay nada en firme. Sobre la fecha de salida de PS4 Pro (id olvidando PS4 Neo o PS4K), que es como se llamará la consola, ya tenemos fecha final: será el día 10 de noviembre, y costará 399 €.

Sergio Lozano

Adivinando el futuro sin bola de cristal

Hola gran gurú. Compro cada mes la revista desde hace unos 15 años (la época de PS2, GameCube, etc.). Al grano:

¿Hay posibilidades de nuevas entregas de *Skies of Arcadia*, *Golden Sun* y *Bully*?

De los tres títulos que comentas, el que tiene más posibilidades de que se desarrolle una nueva entrega es *Bully*, del que hubo rumores hace algún tiempo sobre su secuela, aunque por el momento no hemos tenido ninguna »

VUESTRA OPINIÓN

¿Modificando la historia?

Diego Rodriguez

Hace unos días estaba leyendo la HC 302 y veo en el Sumario un reportaje sobre *Die Hard Trilogy* y me digo: "Que bien, con lo que me moló el juego en la Sega Saturn". Pero al leer la siguiente frase me quedo un poco descolocado: "En su vigésimo aniversario, rememoramos uno de los títulos clave del primer año de vida de Playstation". Bueno, será un error, ya que el juego fue multiplataforma y en el reportaje dirán que salió en más plataformas. Craso error. No se hace mención alguna a la versión de Saturn (o a la de PC) . Sabemos que PSX vendió más y ayudó a popularizar este mundillo, pero ni fue la revolución poligonal, ni este juego fue exclusivo. Que sirva este texto como crítica constructiva, porque no es la primera vez que ocurre algo parecido y es una lástima que una revista con tanta historia cometa errores como éste.

YEN

El reportaje se centra en la version de PSX porque es la que cumple 20 años (el resto de versiones se publicaron posteriormente). Aun así, es cierto que deberiamos haber hecho referencia a ellas. Tomamos nota para que no se repita.





noticia al respecto. De los otros dos yo me iría olvidando por su antigüedad.

¿Algo nuevo sobre el *Death Stranding* del ídolo Kojima? Al decir que será parecido a *The Divison* y *Uncharted*... ¿crees que será un MMO con plataformas? ¡¡¡Espero que no!!!
Lo último que se rumorea es que el actor Mads Mikkelsen, protagonista de la serie "Hannibal" y que ha participado en películas como "Casino Royale" o "Star Wars Rogue One", podría tener un papel en el juego. Pero sobre el desarrollo del mismo o a qué género pertenecerá, ni una palabra... aunque conociendo el trabajo de Kojima podemos esperar cualquier sorpresa.

¿Sabes al menos el año de lanzamiento de *GTA VI*?. Eso es todo, gracias por adelantado amigo. Un abrazo.
Me preguntáis casi todos los meses por *GTA VI* y por el momento es imposible contestaros algo sobre él sin ayuda de una bola de cristal. Estad tranquilos, que en el momento que conozcamos cualquier detalle no dudéis que tendréis toda la información en la revista.

Draco Arduengo Opazo

Death Stranding. Esta imagen de la captura de movimientos del juego, ha disparado los rumores de la participación del actor Mads Mikkelsen en el mismo, al coincidir su ropa con la que lucía en otra fotografía...

Más quisiera Chuck Norris conocerme

Buenas Yen, no voy a deducir quién eres porque el único ser de la tierra que lo sabe es Chuck Norris. Leo vuestra revista y vuestra web y tengo unas preguntas que hacerte:

¿Qué sabes del nuevo *Dragon Ball Xenoverse 2*? ¿Arreglarán fallos gordos que tuvieron con el primero, como la destrucción de los escenarios? ¿Se podrá transferir el personaje del antiguo juego?
Siento desilusionarte, pero ni siquiera Chuck Norris sabe cómo soy. Le reté a un combate a muerte (domino el Patadu-ken) para ser el más duro del mundo... ¡y el tío ni apareció! Vale que la carta estaba en japonés, pero... en fin, vamos a ver qué podemos hacer con tus dudas. Namco está al tanto de las quejas del primer *Xenoverse* y seguro que les pondrá remedio en la nueva entrega. Por el momento, puedo confirmarte que el juego tendrá un mejor aspecto gráfico, un control mejorado y nuevas fusiones, aunque no sé si apostarán por daños en los escenarios en tiempo real en lugar de la reparación "mágica" de los mismos. Sobre la transferencia del personaje, sí tendremos la opción de importarlo, pero no para hacer uso de él, sino que aparecerá en forma de NPC, manteniendo la apariencia y los movimientos que hayas desbloqueado en el primer título (y tendrá un peso importante en el argumento de la nueva historia).

Me encanta vuestra web, la veo todos los días ¿Tenéis alguna app de Hobby? En plan para ver las noticias y demás desde el móvil puesto que a causa de la publicidad a veces se me satura el teléfono con el chrome.
Por el momento no hay nada planeado. Con el reciente rediseño, la web pasó a ser "responsive" (la versión "desktop" se adapta al verla en el móvil), y mejoramos la velocidad de carga. En cualquier caso, nuestro equipo de desarrollo sigue trabajando para que la experiencia de lectura sea la mejor en el teléfono móvil.

¿Cuánto crees que valdrá Nintendo NX? ¿Con su salida estará sentenciada la 3DS? Gracias de antemano, espero que me contestes. Seguid así, que sois la caña.
Tengo yo más ganas que vosotros de que Nintendo desvele ya todos los detalles de NX. Podría hacer la sección durante varios números sólo con las preguntas que me hacéis sobre ella todos los meses. Por ahora no hay nada oficial, aunque se rumorea que 250-300 €. Y lo de 3DS... ni idea aún.

Jonatan Crespo Ruiz

Dragon Ball Xenoverse 2. Llegará a finales de octubre y traerá un control mejorado, nuevas fusiones entre personajes y el uso de los datos del personaje que creamos en la primera entrega para dar vida a un NPC.





¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

Hace poco vi una fotografía en la que un hombre llevaba puesto un visor de realidad virtual y estaba agarrado al mismo tiempo a una especie de muñeco de plástico duro sin cabeza, brazos, ni piernas y en una pose un poco obscena. Cerca, se podía observar un televisor con la imagen de la cabeza de una chica de un dibujo animado que se supone era lo que estaba el hombre viendo en el visor. ¿Crees que las relaciones sociales y románticas del ser humano están abocadas a ponerse un visor de realidad virtual y agarrar muñecos de plástico duro?
Yen: Por el bien de la humanidad, espero que no. Sólo verme con un traje como éste ya me da bastante grima. Además, antes o después quiero dejar la sección en manos de un futuro Yen-chan y pasarle el "marrón" de contestar vuestras dudas...



¡¡Oye Yen!! Me he dado cuenta que desde vuestro 25 aniversario estáis haciendo la revista cada vez más pequeña. Los últimos números sólo tienen 129 páginas. Vale que el coleccionable de la historia de HC está muy bien, pero creo que habría que aumentar secciones como ésta, porque somos muchos los que tenemos preguntas para ti y no hay suficiente espacio.
Yen: ¿Más pequeña? Pues yo le veo el mismo tamaño desde hace 25 años. Me parece muy bien que os guste mi sección y que pidáis que la amplíen, pero ya puestos... que no se os olvide "sugerir" que me suban el sueldo en la misma medida. A ver si por vuestra culpa voy a hacer el doble de trabajo por el mismo precio, aunque viendo el panorama...

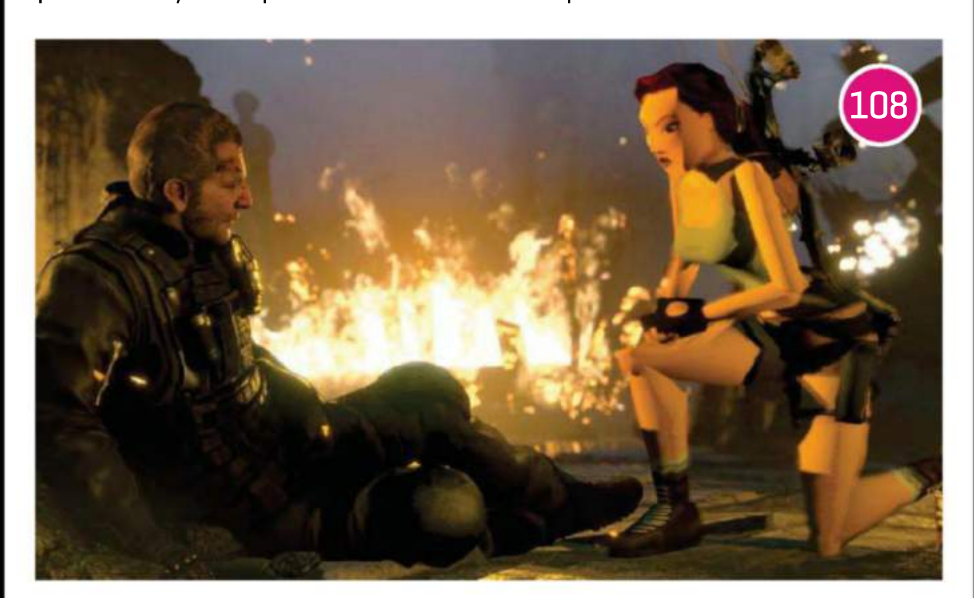
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

106

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

La querida saga de Survival Horror volverá a sus raíces más terroríficas y aventureras con una entrega en primera persona, y compatible con PS VR, repleta de novedades



RISE OF THE TOMB RAIDER 20º ANIVERSARIO

Lara cumple 20 años el mes que viene, y lo celebrará con una edición de *Rise of the Tomb Raider* para PS4 cargada de extras

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 24 DE ENERO ■ CAPCOM ■ AVENTURA DE TERROR

Resident Evil 7 Biohazard

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM





¡BIENVENIDO A LA FAMILIA BAKER, HIJO!

Con motivo de la feria Tokyo Game Show, Capcom ha liberado nueva información (y una demo ampliada, disponible para todos los usuarios de PSN) de *Resident Evil 7*, el esperado regreso de su longeva saga de Survival Horror.

Y no exageramos al decir, a tenor de lo visto y jugado, que esta nueva entrega promete ser un punto y aparte en todos los sentidos. Olvidaos de la exagerada acción de *RE6* y de las cámaras prefijadas de los primeros *RE*. Esta nueva propuesta irá de frente y a pecho descubierto a posicionarse como el título de referencia dentro del terror subjetivo, en primera persona.

En cuanto a la trama, ya se van conociendo nuevos datos. El protagonista será Ethan, una nueva cara en la serie, quien acude a un misterioso caserón siguiendo el rastro de su mujer desaparecida. En su interior le esperan todo tipo de horrores, así como los miembros de la familia Baker: el padre Jack, la madre Marguerite y el hijo Lucas. Una panda de tarados que nos ha recordado a los psicópatas de "La matanza de Texas", abuelo en estado vegetativo y silla de ruedas incluido...

Un nuevo rumbo

Por ahora, las posibles conexiones de Ethan, su mujer o los Baker con anteriores entregas y personajes de la serie son totalmente desconocidas, y todo apunta a que los cameos de personajes clásicos se reducirán a la mínima expresión. Y, a pesar de lo que se ha visto en la demo, sí habrá acción: podremos usar pistolas, escopetas, lanzallamas, motosierras... todo sea para sobrevivir en este entorno tan siniestro, en el que también habrá puzles, pinceladas de sigilo....

Lo mejor es que *RE7* promete dejar un apartado visual soberbio, gracias a técnicas como la fotogrametría, que recrea objetos 3D a partir de imágenes reales, y se notará en detalles tan nimios como los objetos que encontraremos en la casa. Si a eso sumamos que podremos jugarlo entero con PS VR, el miedo está garantizado. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Puede que no sea un *RE* al uso, pero tampoco lo fue *RE4* y es una de las entregas más queridas. Al menos *RE7* tiene el arrojo de plantear algo diferente...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Kain82

"Menos mal, pensaba que iba a ser un aburrimiento como todos esos juegos al estilo Amnesia, que no puedes atacar. Que alegría ver el hacha y la municion de pistola."

Master

"Muchas dudas para salir en unos meses. ¿Dónde transcurre, sólo en una mansión? ¿Los enemigos son la familia de locos? No parece un RE."



Jack Baker resiste el fuego, los disparos... siempre vuelve. ¿Qué será lo que le hace inmune? ¿Un nuevo tipo de virus?

El juego transcurrirá en un enorme caserón, en teoría distinto al que hemos visto en la demo (que es un "anticipo" no incluido en el juego).







La telegrametría permite crear objetos 3D con acabado realista. ¿Habéis visto el tapete o la mochila? Parecen de verdad...

LAS CLAVES

1 UN NUEVO TERROR. Dejando a un lado los *Gun Survivor*, será el primer *RE* "de verdad" en el que seguiremos la historia en primera persona.

2 FOTORREALISTA. *RE7* podrá correr a 4K en PS4 Pro y será compatible con HDR, lo que dejará un despliegue visual más contundente.

3 PLAYSTATION VR. Podremos jugar la aventura entera con el visor de Realidad Virtual, lo que promete disparar las cotas de intensidad...

RE7 TENDRÁ ACCIÓN, PERO MÁS REALISTA Y MENOS "LOCA" QUE EN RE6...

La edición Deluxe, la más completa, incluirá un pack de ítems curativos, el "season pass" (con tres episodios adicionales) y más cosas...



■ 11 DE OCTUBRE ■ SQUARE ENIX ■ AVENTURA

Rise of the Tomb Raider
20 Aniversario





■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

QUE ASÍ PASEN 20 AÑOS MÁS, LARA

Hace casi un año, Xbox One, Xbox 360 y el PC recibieron en exclusiva la última aventura de Lara Croft, secuela directa del soberbio "reboot" de 2013. Y, ahora, expirado el período de exclusividad, Lara ya está lista para volver a PS4... con un montón de novedades.

20 Year Celebration es la aventura que disfrutamos hace justo un año, más todo su DLC y nuevos contenidos. Para aquellos que se la perdieron, la aventura sigue las andanzas de Lara poco después de regresar, algo tocada, de Yamatai. En su búsqueda de respuestas, Lara las encontrará en unas notas de su padre, que la llevan a embarcarse en una nueva expedición con la que visitará Siria y otros países del globo, donde se enfrentará a La Trinidad, una secta reconvertida en una fuerza paramilitar. Un intenso desarrollo, que seguirá la línea del "reboot" de 2013 y mantendrá novedades como los árboles de habilidades o las intensas secuencias de acción al más puro estilo *Uncharted*

¡Vamos de cumpleaños!

También estarán incluidos los DLC lanzados hasta la fecha, como una historia de tres horas centrada en Baba Yaga, o un modo horda.

Pero, lo más interesante de este *20 Year Celebration* es que también va a ser un homenaje a los 20 años de vida de Lara. ¿Qué fan no recuerda, por ejemplo, la mansión Croft? Será el excepcional marco de un nuevo contenido descargable incluido, "Lazos de Sangre", que dará de sí para una o dos horas y que enfrentará a Lara a uno de sus tíos por la propiedad de la mansión. Así, tendremos que recorrerla en busca de documentos que demuestren que Lara es la heredera. Será una historia centrada en la exploración y resolución de puzles y que, además, se podrá jugar en primera persona con el visor PlayStation VR). Y no solo eso: en la mansión también disfrutaremos de otro modo, "La Pesadilla de Lara", en el que tendremos que deshacernos de hordas de enemigos diabólicos.

El broche lo pondrán el modo Resistencia —cooperativo online para dos en el que habrá que saquear tumbas de día y sobrevivir a hordas de enemigos de noche— y un pack de 5 skins de la Lara más poligonal. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

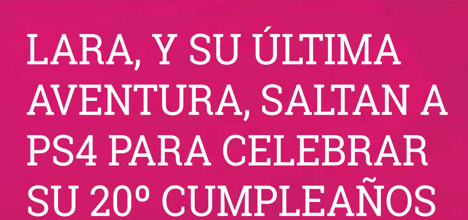
Fue un gran juego en Xbox/PC, y esta edición amplía la experiencia con interesantes añadidos. Si eres fan de Lara, tienes una cita obligada...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Sun Wukong
"Por lo que veo sigue siendo más un wannabe de Uncharted que un Tomb Raider al uso. El reboot me gustó pero no me pareció nada del otro mundo."

WEB Diego_22
"Una edición que merece ser comprada de cabeza por ser la continuación directa del anterior y hecha específicamente para esta nueva generación"

WEB Yxion
"Joder, que culazo se le ve a Lara en la versión de PS4 Pro..."





■ Pesadilla de Lara nos mostrará una versión maldita de la mansión, poblada por demonios que habrá que abatir.



■ "Resistencia" será un nuevo cooperativo para dos. Cada jugador manejará a Lara, pero el otro lo verá con el skin de Nadia.

■ *20 Aniversario* también contará con un nivel de dificultad más alto, skins poligonales de Lara...



LAS CLAVES

1 RISE OF THE TOMB RAIDER. La aventura del año pasado debuta en PS4 tras concluir su periodo de exclusividad. Al menos incluirá todo su DLC: 12 trajes, la historia de Baba Yaga... y más.

2 AÑADIDOS. Como un nuevo episodio compatible con PS VR que nos permitirá recorrer la mansión Croft (con modo horda incluido), 5 skins clásicos —y poligonales— de Lara...

3 COOPERATIVO. El último gran añadido de esta versión para PS4 es un modo para dos jugadores online, que consiste en saquear tumbas de día, y resistir los ataques de los enemigos por la noche.



■ 28 DE OCTUBRE ■ EA GAMES ■ ACCIÓN

Titanfall 2





■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

¿A LA SOMBRA DE UN GIGANTE (DE METAL)?

Para muchos, *Titanfall* ha sido uno de los mejores shooters multijugador de esta generación. La ópera prima de los padres de *Call of Duty*, tras abandonar Infinity Ward, apostó por un estilo de juego "distinto" e ideas propias, que le convirtieron en el referente a imitar.

No solo manejábamos a un ágil piloto, capaz de correr por paredes y trepar o ascender por los escollos del entorno, sino que además, podíamos invocar a un poderoso "Mecha", bien para pilotarlo desde su cabina, bien para darle instrucciones y que actuara de forma autónoma. Eso, sumado a los robots y soldados manejados por la CPU (y la nube) permitían crear interesantes campos de batalla, donde desplegar distintas estrategias. Solo le faltó más contenido y, en base a eso, empezaron a trabajar en la secuela.

Ahora, tras un par de pruebas técnicas realizadas a finales de agosto, muchos fans han puesto el grito en el cielo, porque no era el juego que esperaban. Que si el movimiento resulta más lento, que si algunas opciones como los escudos recargables de los "Mechas" han desaparecido... Respawn introdujo cambios en la segunda prueba, pero siguen sin parecer suficientes. ¿Qué es lo que ha cambiado?

Recarga (de contenido)

A falta de probar la versión final, y solo con el testimonio de lo que hemos jugado en las pruebas técnicas, han cambiado muchas cosas. La primera es que, a priori, va a haber más contenido. Lo más importante en este sentido es que habrá una campaña para un jugador, en la que manejaremos al piloto de la milicia de la Frontera Jack Cooper, quien es enviado a un planeta alienígena y deberá utilizar al Titán de un compañero para repeler a los aliens y humanos enemigos de la Corporación Interestelar. Será una historia lineal, pero con mapas abiertos para facilitar distintas formas de jugar.

Otro cambio importante es que habrá más variedad de Titanes, seis tipos en total, y cada uno tendrá una personalidad y armamento predefinidos (aunque habrá muchas más opciones de personalización y nuevas armas). Por su parte, los pilotos también contarán con nuevas habilidades, como un gancho para alcanzar zonas elevadas y no faltarán ni nuevos modos de juego, ni opciones, como poder unirse a "redes" de jugadores para empezar las partidas juntos.

Entonces, ¿las críticas de dónde surgen? A la hora de jugar ha habido cambio en el ritmo de juego, el diseño de los mapas o en los modos de juego (que en las pruebas invitaban a no moverse mucho)... aunque Respawn ha afirmado que solo hemos visto una parte, y que otros mapas y modos son fieles a la esencia original. Ya solo queda un mes para salir de dudas... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

***Titanfall 2* podría haber modificado la esencia original para agradar a un público más amplio. Respawn dice que no es así. En un mes saldremos de dudas.**



■ Los mapas también se han llevado "palos", al no permitir detalles como recorrerlos sin tocar el suelo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB soul4game

“Tremendo, será mejor que el primero y eso es decir mucho. Me gusta la idea del garfio, es una mecánica que puede potenciar la jugabilidad”

WEB Luxe

“Dejad de venderlo como si fuera mejor que el primero por que no es así, hablad de todas las criticas que esta recibiendo y de todos los cambios”

WEB Digoco

“Es bueno que escuchen a los usuarios y hagan cambios, ya que dista mucho de lo que fue el primero. Algunos aspectos se pueden cambiar, pero otros...”





En *Titanfall 2* habrá seis clases de titanes y cada uno tendrá un tipo de "personalidad" y armamento prefijados...



Otras novedades, como el cambio a una vista en tercera persona para ilustrar los remates, también han sido criticados.



LAS CLAVES

1 CON "HISTORIA". A diferencia del primer *Titanfall*, tendrá modo historia, que será lineal pero en mapas abiertos, para que podamos jugar como más nos guste (con rifles de precisión, tiroteos cuerpo a cuerpo...).

2 MÁS CONTENIDO. Fue el aspecto más criticado del primero, y en la secuela parecen haber puesto el foco en corregirlo: más opciones de personalización, más armas, más variedad de "Mechas", más modos de juego...

3 CON "CAMBIOS". Aspectos como el gancho o la ausencia de escudos recargables en los "Mechas" pueden modificar el espítitu de las refriegas online, lo que no ha gustado a muchos jugadores. Veremos como queda...

PESE A LAS CRÍTICAS, TITANFALL 2 AÚN NO HA MOSTRADO TODAS SUS CARTAS... O ESO AFIRMA RESPAWN

■ 28 DE OCTUBRE ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Dragon Ball Xenoverse 2





■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

¡LEVÁNTATE PATRULLERO! ES HORA DE DEFENDER EL LEGADO DE DRAGON BALL

Tras la buena acogida que tuvo el año pasado *Dragon Ball Xenoverse*, el estudio Dimps ya tiene casi a punto una secuela que, sobre unos mimbres parecidos (preservar la historia de "Dragon Ball" impidiendo alteraciones temporales), promete corregir buena parte de las debilidades del original, y dar más pasos hacia el MMO y el RPG...

Han pasado casi 18 meses desde que se lanzó el primer *Xenoverse*, tiempo más que suficiente para sacar adelante una secuela mejorada en todos los aspectos. Si empezamos por su apartado técnico, el juego correrá a 60 frames por segundo en las tres plataformas, ofreciendo además animaciones revisadas y puliendo detalles criticados, como las estelas doradas que afeaban a los personajes. Pero no solo habrá cambios técnicos...

La creación de nuestro personaje, un nuevo patrullero del tiempo que intentará evitar las alteraciones en la historia de Dragon Ball, ofrecerá nuevas opciones y razas, y seguirá siendo el eje central de una aventura que nos llevará a Conton City, un entorno siete veces más grande y que albergará hasta a 300 jugadores a la vez. Podremos importar a nuestro personaje del primer *Xenoverse*, pero no para jugar con él: será un NPC, con estatua incluida en la plaza central de Conton.

"Engordando" la patrulla...

Este enorme mundo central será el acceso al entrenamiento, a los combates versus entre dos jugadores, las tiendas donde comprar nuevo equipo y, por supuesto, las misiones del modo historia (habrá más del doble que en el primer *Xenoverse*).

Por supuesto, no faltarán las misiones Experto contra enormes y poderosos enemigos, que esta vez nos permitirán hacer equipo con hasta cinco jugadores online (frente a los tres del primer *Xenoverse*). Estos duelos, como luchar contra Vegeta en su forma "Oozaru", requerirán coordinación y estrategia por parte del equipo, e incluso tendrán tareas específicas para cada luchador si son transportados durante el combate a otra dimensión. Tampoco faltarán personajes de las películas (como Slug o Broly), versiones malignas de algunos personajes, como Majin Vegeta, de DB Super... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Si te gustó el primer *DBX*, su secuela tiene papeletas para enamorarte. Los nuevos combates para seis o la nueva ciudad son sólo dos de sus encantos.

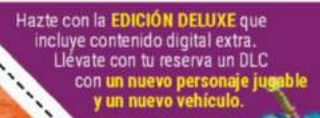
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Rix

"Me gusta pero a la vez me decepciona que sigan sin poner una presentación y frase/postureo final de los personajes, queda como que esta sin terminar, como si fuesen robots."

Rogerfcb

"El argumento, como en el primer juego, pinta brutal, aunque a ver cómo justifican la aparición de Cooler y Turtles en Namek y otras situaciones con personajes de las películas."



Hazte con la **EDICIÓN DELUXE** que incluye contenido digital extra. Llévate con tu reserva un DLC con **un nuevo personaje jugable y un nuevo vehículo.**



Promoción limitada a 2.000 unidades

■ *Xenoverse 2* ofrecerá una ciudad siete veces más grande, donde podremos encontrar tiendas, un modo Versus...

■ Majin Vegeta, y otros personajes en su versión "maligna" estarán en *DBX2*. Incluso "Black Goku" de Dragon Ball Super...



LAS CLAVES

1 **MÁS GRANDE.** Todo lo será, desde la nueva ciudad (albergará a 300 jugadores), al número de misiones, las opciones del editor de personajes...

2 **EXPERTO.** Las misiones Experto permitirán formar equipo con otros cinco jugadores, para superar combates más complejos.

3 **MEJORAS TÉCNICAS.** El juego se moverá a 60 frames por segundo en todas las plataformas, lucirá mejores animaciones... y más.

■ 13 DE OCTUBRE ■ SONY ■ VELOCIDAD

Driveclub VR





SIENTE LA VELOCIDAD EN TUS CARNES

Cada vez parece más claro que los simuladores de combate y de velocidad son los que, en esta primera generación de la realidad virtual, se van a llevar el gato al agua. Y *Driveclub VR* lo respalda. Se trata de una nueva edición del juego de 2014, en la que el estudio interno Sony Interactive Entertainment Inmersive Technology. lleva trabajando más de un año con un único objetivo: adaptar las bondades del original a la realidad virtual. Así pues, nos aguarda un intenso torrente de velocidad y adrenalina, a caballo entre el arcade y la simulación, que nos pondrá al frente de vehículos reales (desde turismos "corrientes" a potentes máquinas de competición). Hasta ahí, no parece nada realmente nuevo, ¿verdad?

La principal novedad vendrá de su capacidad para hacernos sentir en el interior de nuestro coche, pudiendo admirar su detalladísimo interior —desde el salpicadero a los asientos posteriores, todo ha sido recreado con un enfermizo lujo de detalle en cerca de 80 modelos— mover la cabeza para ver por las ventanillas, o los retrovisores, la posición de los coches rivales.

Como estar en la pista

Esa sensación de "presencia", de estar dentro del coche, es superior a la de otros juegos de velocidad que tienen modo VR, como por ejemplo *Project Cars*, ya que *Driveclub VR* ha sido diseñado con la realidad virtual como eje central. Prueba de ello es otro de sus grandes cambios: ahora, apenas hay información en la pista, en mitad de la pantalla. Casi todas estas llamadas y buena parte del interfaz del juego se ha trasladado al salpicadero, a una pequeña ventana que nos informa, por ejemplo, de los desafíos de derrape que pueda haber en un circuito.

Obviamente, el juego ha tenido que hacer algunos sacrificios, como eliminar algunos coches (ahora compiten un total de ocho, frente a los doce del original), no hay climatología variable y, en general, algunos elementos parecen menos detallados, como los edificios... hasta que pisas el acelerador y la logradísima sensación de velocidad hace que te olvides de todo, mientras un espectacular y realista sol te ciega "virtualmente".

Y, tranquilos, que *Driveclub VR* no será un refrito sin más. A su fórmula incluirá novedades en muchos frentes, como nuevos circuitos (al menos hay confirmados cinco trazados urbanos nuevos) o modos de juego (podremos ver nuestras mejores repeticiones en modo "pasajero", habrá un visor de vehículos para admirar el detalle, un moco crucero para reconocer los circuitos...). Añadidos que prometen convertirlo en uno de los imprescindibles del debut de PS VR... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

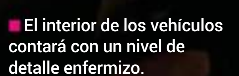
Puede que no sea tan bestia técnicamente como algunos juegos de PC... pero la lograda inmersión, la brutal sensación de velocidad y el enfermizo acabado de los vehículos le convierten en una experiencia clave de la RV.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Skudero
"Yo he pillado Driveclub hace nada, que creía que era flojillo y me está encantando. Me pregunto si los nuevos circuitos saldrán para el original."

WEB Alberto88
"Lo del tema de las gafas, lo veo un sacacuartos, pero habrá que probarlo. Lo mismo me como mis palabras, pero vamos, 400 pavos..."

WEB Small78RVJ
"¿Juego de lanzamiento con las VR? Por favor no me hagáis reír xDDD. Decid que lo retrasarán en el ultimo momento por fallos graves."


■ El interior de los vehículos contará con un nivel de detalle enfermizo.



DRIVECLUB VR HA SIDO DISEÑADO EN TORNO A LA REALIDAD VIRTUAL... Y SE NOTA EN LOS RESULTADOS. ES DE LOS TÍTULOS MÁS INMERSIVOS

LAS CLAVES

1 **INMERSIÓN.** PS VR te permitirá sentirte como si estuvieras en el coche, girar la cabeza para mirar por los retrovisores, que te ciegue el sol...

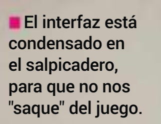
2 **DETALLE.** Los 80 coches tendrán un nivel de detalle obsesivo, y los podremos admirar desde dentro o con un nuevo visor.

3 **NOVEDADES.** Tanto en circuitos (al menos habrá 5 urbanos inéditos), como en modos y opciones. No será un refrito "tal cual" del original.





■ Algunas características, como los efectos climatológicos, se han quedado por el camino.



■ El interfaz está condensado en el salpicadero, para que no nos "saque" del juego.

■ 13 DE OCTUBRE ■ PENDULO STUDIOS ■ AVENTURA GRÁFICA

Yesterday Origins



■ Por Clara Castaño Ruiz @claracastruiz

UNA AVENTURA GRÁFICA MADE IN PENDULO STUDIOS

Ya echábamos de menos las aventuras gráficas de Pendulo Studios. Tras cuatro años de ausencia, el estudio español que domina como nadie el género regresa con *Yesterday Origins*, una intriga repleta de puzles y humor negro.

En el año 2012, Pendulo Studios estrenaba *New York Crimes* (*Yesterday*), una aventura gráfica clásica para PC, en la que John Yesterday tenía que investigar unos extraños crímenes de mendigos que estaban sucediendo en las calles de Nueva York. En *Yesterday Origins* nos volveremos a meter en su piel, en una aventura que hace de precuela y secuela del anterior juego de Pendulo Studios, y en la que nos enfrentarnos a un gran misterio: la inmortalidad. Mediante "flashbacks", viajaremos entre pasado y presente para tratar de encontrar una moneda especial, que nos permitirá repetir el ritual sin fallos y que John no pierda la memoria cada vez que renace.

El problema es que no somos los únicos que queremos ese objeto y pronto nos encontraremos con varios enemigos que tienen planes específicos para nosotros. Puzles, exploración y conversaciones serán la base de la aventura, en la que tendremos que sobrevivir a la Inquisición española.

Un cómic en point & click

Yesterday Origins promete ofrecernos una aventura gráfica de las clásicas, con un "point & click" adaptado a los tiempos y en la que tendremos que comernos el coco para poder resolver los rompecabezas, muchos de los cuales nos llevarán a tener que combinar distintos objetos de nuestro inventario. Pendulo Studios ha cuidado mucho el nivel artístico y la ambientación, con lo que invitará a explorar, así como a involucrarte en la trama.

Sin duda, ha sido todo un acierto el uso del motor Unity que permite crear elementos mucho más cinematográficos, como sombras dinámicas y en 3D. En la demo que hemos probado, los personajes se movían de forma muy natural, aunque los tiempos de carga entre pantallas eran bastante largos. Sin duda, una aventura para seguir muy de cerca y que incluye guiños a otros juegos del género. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura gráfica adulta, un thriller con una profunda narrativa, humor negro y un poco de Historia que con su demo nos ha dejado con ganas de más y, sobre todo, de ayudar a John Yesterday en su misión.

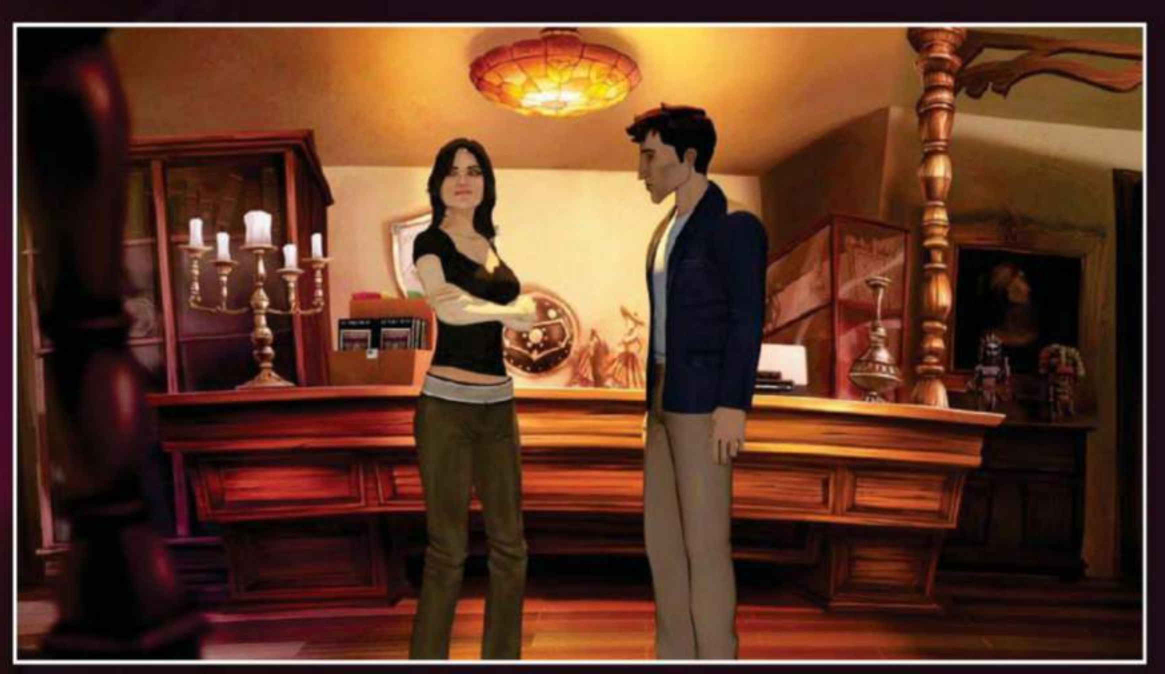
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Oráculo

“New York Crimes me gusto, el problema es que era una aventura muy corta y algunos puzles eran sencillos. Seguiré de cerca Yesterday Origins.”

WEB Neonoken

“El original, para nosotros "New York Crimes", y fuera de España "Yesterday" ha sido la peor aventura de péndulo Studios con diferencia. No sé de dónde sale ese premio a mejor de 2012.”



John Yesterday y Pauline son los personajes principales del juego. Durante toda la aventura iremos alternándolos para superar los retos.

La aventura nos hará saltar desde la España de la Inquisición hasta el París del siglo XXI para descubrir todos los secretos de la inmortalidad.







Las conversaciones son una parte muy importante de la aventura y en total interactuaremos con más de 25 personajes

LAS CLAVES

1 **HISTORIA.** El final de *New York Crimes* dejó a muchos jugadores intrigados y ahora podremos conocer más sobre la vida de John Yesterday.

2 **EXPLORACIÓN.** A lo largo de todos los escenarios nos encontraremos con multitud de objetos con los que podremos interactuar.

3 **PUZLES.** Son la salsa de las aventuras gráficas. En *Yesterday Origins* nos tendremos que enfrentar con una gran variedad y no serán fáciles.



Nos encontraremos con una gran variedad de puzles en los que tendremos que estar muy atentos. Son más complejos que en *New York Crimes* (Yesterday)

ES UNA AVENTURA GRÁFICA QUE RECUERDA A LAS CLÁSICAS DE LOS 90

SMARTPHONE

Galaxy Note 7

Abran paso al nuevo referente de los teléfonos inteligentes

COMPAÑÍA Samsung **PLATAFORMA** Android **PRECIO desde 849 €** **WEB** *www.samsung.com/es/*



Tras un debut marcado por fallos con la batería en otros territorios, ya está disponible en la península, y libre de defectos, el último "Phablet" (o smartphone de grandes dimensiones) de Samsung, el Note 7. Como anteriores miembros de la familia Note, el nuevo terminal se caracteriza por ser, hoy por hoy, el buque insignia del fabricante coreano... y el enemigo a batir por los demás. Y es que lo que ofrece vuelve a ser un paso adelante, tanto en términos de diseño como en aspectos técnicos.

Note 7 parte de un concepto estético similar al del S7 Edge: su impresionante y luminosa pantalla de 5.7" Quad HD Super AMOLED (resolución 2K) está curvada en sus dos extremos más largos, para fundirse con una trasera metálica igualmente curvada, dando como resultado un terminal simétrico muy cómodo de agarrar. Además, el panel es uno de los primeros en incorporar la tecnología HDR, que deja unos colores más naturales y mejor brillo y contraste. Pero, más allá de esta carta de presentación, destacan sus características técnicas: procesador Exynos de ocho núcleos, 4 GB de RAM,. 64 de almacenamiento interno ampliable con tarjetas microSD hasta de 256 GB... Características que dejan un rendimiento muy superior al del anterior Note (la GPU es un 58% más potente).

También es puntero a la hora de incorporar nuevas medidas de seguridad, como un sistema de escaneo del iris, más preciso que el de la huella dactilar (también presente). O la certificación IP68, que garantiza que nuestro terminal no sufrirá daños por salpicaduras (o incluso inmersión en el agua, a 1,5 m de profundidad, durante media hora) o el polvo. O la inclusión de puerto USB-C para carga y datos. O la cámara, idéntica a la soberbia que monta el S7 Edge.Tampoco falta un renovado S-Pen o lápiz, que permite tomar notas o dibujar de forma aún más natural y precisa (y que permite crear GIFs a partir de un vídeo).

Todo esto, y mucho más, en un cuerpo más pequeño y más fino que el del anterior Note, con una batería más duradera y un montón de interesantes funciones más. Es, sin duda, EL teléfono del momento.

VALORACIÓN Es caro, pero como toda la tecnología puntera... pero es uno de los mejores, si no el mejor, teléfonos del mercado.

ALTERNATIVAS

Si hablamos de topes de gama cada fabricante tiene su propio buque insignia. Estos son, hoy por hoy, algunos de los mejores...



SAMSUNG GALAXY S7 EDGE
PRECIO Desde 619 €



IPHONE 7 **PRECIO** Desde 769 €



SONY XPERIA XZ
PRECIO Desde 699 €



AURICULARES

Razer ManO'war

Bautizado en honor de los campeones

COMPAÑÍA Razer PLATAFORMA PC, PS4 y One PRECIO desde 199 € WEB www.razerzone.com



Pese al voluminoso tamaño de sus almohadillas, ManO'war es muy cómodo y ligero.

Man'o War es un término que, en el pasado, se reservaba para los mejores, ya fueran buques de guerra o caballos de carrera. Eso te dará ya una idea de qué hablamos..

No solo son voluminosos, sino que sus auriculares cuentan con unas gigantescas almohadillas que, además de ser muy cómodas y no ejercer demasiada presión, aíslan bien del sonido exterior (y ayudan a que el conjunto no resulte pesado). Junto con la diadema y las bisagras, se ajustan como un guante a cualquier tipo de "cabeza". Además, cada auricular cuenta con un dial integrado, uno para controlar el volumen del chat o y otro para el sonido del juego (y al ser presionados silencian el chat o el juego). Hablando del micro: es flexible, y se puede retirar. Es uno de los más nítidos que hemos escuchado.

Pero lo más importante aquí, el sonido, es de lo mejor. Si los conectamos al PC podemos disfrutar de un fabuloso sonido 7.1 virtual, y gracias a la aplicación Synapse, podremos ecualizarlo, potenciar graves e incluso ajustar detalles como las luces led de cada auricular.

En consola, el sonido es simplemente estéreo, pero nítido y contundente, y sin interrupciones gracias al estandar 2,4 Ghz. Tienen una autonomía de 14 horas con las luces LED activas, o 20 sin ellas.



VALORACIÓN **Un gran headset, al que solo le falta tener cableado para poder usarlo con más sistemas.**

WEARABLE

Pokemon Go Plus

El mejor aliado del buen entrenador

COMPAÑÍA The Pokémon Company PLATAFORMA iOS PRECIO 39,99 € WEB https://nos.nintendo-europe.com



Puede que la fiebre por *Pokémon Go!* haya aflojado algo en las últimas semanas, pero aún es posible ver riadas de gente por la calle cazando monstruos virtuales. Y pensando en ellos, se ha diseñado este "wearable" o pieza tecnológica que podemos llevar encima, como un accesorio más. Se trata de un dispositivo Bluetooth que remite a las formas de una Pokéball y el puntero de Google Maps y que se conecta de forma inalámbrica a nuestro teléfono. De este modo, cuando vayamos andando por la calle, no tendremos que llevar el teléfono en la mano, ya que gracias a destellos de luz y suaves vibraciones nos alertará de la presencia de Pokémons, Poképaradas y gimnasios. Con los dos últimos sí que es necesario sacar el teléfono para poder interactuar, mientras que si nos cruzamos con una criatura, podremos intentar cazarla con pulsar el botón central de Go! Plus (lanza una Pokéball).

Una funcionalidad algo escueta para un dispositivo que cuesta 40€, aunque está bien diseñado y se puede usar como pulsera o, si quitas la correa, llevarlo en solapas y bolsillos gracias a su pinza. Además, utiliza pilas de botón, por lo que no tendrás que recargarlo a diario, como sucede con otros wearables.

VALORACIÓN **Un buen complemento para los Gomaníacos, aunque algo simple y, por ahora, solo para iOS.**



MONITOR

Philips 276E7QDAB

Colores tan vivos y sorprendentes como en la realidad

COMPAÑÍA Philips **PLATAFORMA** Todas **PRECIO desde 269 €** **WEB** *www.philips.es*

La serie E-Line de Philips ha dejado algunos monitores más que interesantes, pero parece que van a ser los últimos modelos los que se van a llevar el gato al agua. Y es que la gama UltraColor, a la que pertenece este panel de 27", apuestan por algunos detalles que hasta ahora parecían coto exclusivo, principalmente, del mercado fotográfico y profesional.

El principal rasgo distintivo de este panel IPS con iluminación W-LED es justo lo que acabamos de decir: la tecnología UltraColor, que deja unos colores más vivos, brillantes y cercanos a la realidad que otros modelos. Una característica que cada vez más usuarios "normales" demandan (no solo profesionales). También cuenta con tecnología "Flicker Free", que evita los parpadeos y ralentiza el cansancio de los ojos y conectividad con smartphones para reproducir su contenido en la pantalla.

En otros apartados, no deja de ser un panel "normal", ya que no destaca por ofrecer resolución 4K (es FullHD, 1920x1080), ni una conectividad fuera de lo normal (cuenta con un puerto HDMI, otro DVI-D, VGA, salida para cascos y entrada de audio PC).

Como otros monitores de Philips cuenta con ajustes inteligentes para mejorar la calidad de imagen en, por ejemplo, escenas muy oscuras, o un modo de ahorro de energía a la hora de desempeñar funciones ofimáticas. Eso sí, para "gaming" tiene un tiempo de respuesta de 5 ms. que los más exigentes pueden ver alto (no el resto).

VALORACIÓN Un monitor que destaca por su vivo colorido... aunque en el resto de características no llegue a despuntar.

ALTERNATIVAS

Monitores multiuso, que sirvan para tareas ofimáticas, trabajo y juego, los hay "a patadas". Estos que os recomendamos son tres de ellos...



SAMSUNG C27F390FHU
PRECIO Desde 230 €



ACER G227 **PRECIO** Desde 340 €



LG 27UD68-W **PRECIO** Desde 517 €

RATÓN

Shark Zone M50

Cuando "gaming" no implica "caro"

COMPAÑÍA Sharkoon **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 39,99 € **WEB** *www.alternate.es*

Muchas veces, la etiqueta "gaming" lleva parejos unos elevados precios... pero, por suerte, no siempre es así. Este ratón gaming es un claro ejemplo de ello: cuenta con paneles laterales intercambiables para lograr una mejor ergonomía, un armazón fabricado con una resistente aleación de aluminio, cinco piezas que facilitan el deslizamiento, 7 botones programables (con macros, secuencias de pulsaciones de botones, retrasos...), una discreta luz LED y un sensor Avago que permite una resolución de hasta 8.200 DPI (ajustable en hasta seis pasos gracias al software del ratón).

Además, podemos crear perfiles específicos para cada juego, que se almacenan en la memoria interna del ratón (no en el PC).

Se le podría pedir que también fuera inalámbrico, que tuviera un mayor rango DPI... pero para ser un ratón "gaming", no se le puede pedir mucho más por este precio.



VALORACIÓN Un buen ratón que aúna características "gaming" con precios "populares". Eso sí, no esperes el mismo "feeling" que con un ratón de 100 €...

FUNDA SMARTPHO



Popsicase

Convierte tu iPhone 6 en un "polo cazapokémon"...

COMPAÑÍA Popsicase **PLATAFORMA** iPhone 6 **PRECIO** desde 19 € **WEB** *www.popsicase.com/es*

Ni es una simple funda para proteger nuestro smartphone, ni es un simple "palo selfie". Como si de un mestizaje se tratara, esta funda cuenta con un mango deslizante, que te permitirá coger tu iPhone 6 como si de un polo se tratara (tranquilos, que podemos recoger el mango para guardar el móvil en el bolsillo). Quienes lo usan, aseguran que resulta mucho más cómodo y estable grabar vídeos, e incluso a la hora de capturar Pokémon, por no tener que estar con el teléfono en la mano. Lo único que no entendemos es que solo exista para el penúltimo iPhone, con la cantidad de terminales Android que hay...

VALORACIÓN Una funda "distinta", aunque si no tienes iPhone 6, poco uso podrás darle.

VISOR VR

GXT 720 VR GLASSES

Entra en la realidad virtual con tu móvil



COMPAÑÍA Thrust **PLATAFORMA** Android **PRECIO** desde 44 € **WEB** *www.amazon.es*

Google Play ya cuenta con más de 100 apps de realidad virtual, sin contar los vídeos 360º de Youtube. Son experiencias que, gracias a un smartphone y unas gafas de realidad virtual, se pueden disfrutar en cualquier parte y permiten, sin un coste excesivo, asomarse a lo que ofrecerá esta vía de entretenimiento. Eso sí, la oferta de gafas es enorme, aunque no todas ofrecen lo mismo. Estas de Thrust pueden alojar cualquier terminal de hasta 5,5". Sus dos diales permiten ajustar fácilmente distancia focal y entre pupilas, para amoldar la experiencia a nuestro campo de visión. Lo más importante aquí, la óptica, es bastante buena. Además, la tapa se puede retirar para disfrutar también de las aplicaciones de realidad aumentada. Y por 13 euros más, se puede comprar con un mando Bluetooth, aunque no es precisamente lo mejor del conjunto...

VALORACIÓN Por acabado, sujeción y óptica, son unas buenas gafas para disfrutar de la VR móvil.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.



Mazinger Z Figuras Pixel

Los brutos mecánicos, en versión "cabecicubo"

Aunque el mercado de los muñecos cabezones hace tiempo que está saturado, nos hemos enamorado hasta las trancas de estas figuritas de 7 cm, inspiradas en la obra de Go Nagai. Se venden en dos sets con cuatro figuras cada una. Mazinger Z, Garada K7, Sayaka y Dr Infierno por un lado y Afrodita A, Douglas M2, Koji y el Barón Ashler por otro. Adorables.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Mafia III Edición Coleccionista

Ya puedes ir desempolvando el tocadiscos...

La lujosa edición de *Mafia III* rinde honores a la época en la que se desarrolla con todo tipo de parafernalia. Además del juego y su pase de temporada, encontrarás un libro de arte de 56 páginas, chapas de identificación, posavasos de cuero sintético, ilustraciones del mítico Alberto Vargas y dos vinilos de 180 gramos con el score original y la BSO con éxitos de la época.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Figura Bowser Figuarts

El archienemigo de Mario, bola de fuego incluída.

Qué mejor manera de acompañar la figura de Mario de la línea Figuarts de Bandai que con su más encarnizado enemigo: Bowser. Con una altura de 13 cm, el rey de los koopas se acompaña de manos y mandíbulas intercambiables para recrear los mejores momentos de los clásicos de Nintendo. Por ejemplo, escupiendo su entrañable bola de fuego.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

USS Enterprise NCC-1701

Mega Bloks, al asalto de la cuenta corriente del trekkie.

Con 3.098 piezas y luces LED en los motores, esta reproducción de la emblemática nave del Capitán Kirk va a dejar sin respiración a los fans de "Star Trek". Incluye peana de exposición y dos minifiguras articuladas de Kirk y Spock y accesorios. Es la pieza más espectacular (y cara) de la nueva línea "Star Trek" de Mega Bloks. Tiembla, Lego.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Mochila Boba Fett

Para ir a clase como un auténtico mandaloriano.

No es la primera mochila que pasa por esta sección, pero desde luego es la que ha batido el récord de bolsillos (doce, nada menos). Esta monada con licencia oficial incluye además dos compartimentos acolchados para guardar el portátil y la tablet. Tu único problema será averiguar dónde has metido el bocadillo a la hora del recreo.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Camiseta Uncharted 4

Estuve en Madagascar y te traje esto como recuerdo.

Dentro de la línea de ropa inspirada en *Uncharted 4* que ha lanzado Insert Coin nos ha llamado mucho la atención esta colorida camiseta, decorada con el logo de la escuela de escalada que montó Drake en Madagascar, suponemos que durante una pausa durante el juego. Disponible en seis tallas distintas, desde S hasta 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO

Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



LUKE CAGE. El héroe de alquiler

Netflix estrena el 30 de septiembre "Luke Cage", la tercera serie televisiva de Marvel de la plataforma. Este show seguirá los pasos del héroe homónimo que ya debutó el pasado año en "Jessica Jones", encarnado por Mike Colter.

¿Pero quién es Luke Cage? Este héroe tiene el honor de ser el primer superhéroe afroamericano en contar con cabecera propia. Su primera aparición se remonta a Luke Cage, Hero For Hire #1 (junio de 1972). En este cómic se nos relataba cómo Carl Lucas, un convicto con un pasado turbulento pero injustamente encarcelado, se sometía a un experimento que le dotaba de gran fuerza física y de una piel virtualmente impenetrable. Con estos dones, Carl adoptaba el alias de Luke Cage y volvía a Nueva York para limpiar su nombre, enfrentándose a quienes le incriminaron. Posteriormente, se uniría a Puño de Hierro (que protagonizará la cuarta serie de Netflix) y juntos formarían el grupo de Héroes de Alquiler.

Con el paso de los años, Luke Cage se ha convertido en uno de los personajes de segunda división más queridos por los fans. Desde los 2000, década en la que Bendis lo rescató para el cómic de Jessica Jones, el otrora pandillero reconvertido en justiciero ha tenido un papel activo en los últimos años de Marvel. Ora luchando en grandes crossovers, ora liderando su propia formación de Vengadores.

A pesar de este sustancial cambio de papeles, no esperéis que la serie de "Luke Cage" siga esta línea. Si atendemos a lo que hemos podido ver en los tráilers y en los avances, la serie de Netflix se asemejará más a los cómics originales, con una temática de drama callejero, que a las grandes sagas de héroes. ¡Todo un placer culpable para los seriéfilos más comiqueros!

MÚSICA

BSO GOLDEN AXE I & II

Data Discs prosigue con su bendita tarea de rescatar las mejores bandas sonoras de Sega para editarlas en hermosos vinilos. Este séptimo lanzamiento reúne la música del port de *Golden Axe* para MD, así como la secuela, exclusiva de la consola de Sega. Bonito detalle lo del vinilo en dorado...

PRECIO 23,71 € *data-discs.com*



BSO NO MAN'S SKY

Aunque Laced Records también ha lanzado la música de *No Man's Sky* en CD y descarga digital, nos ha podido nuestro lado hipster y os recomendamos las dos ediciones en vinilo. Podéis elegir entre 2 vinilos (31€) o tirar la casa por la ventana y elegir el espectacular boxset con cuatro vinilos.

PRECIO 52 € *www.lacedrecords.co*



Lámpara Trifuerza

La luz que guiará tu aventura en la noche más oscura.

Los señores de Paladone siguen empeñados en llenar de luz nuestros salones, y tras el fantasma de Pac-Man y el bloque de Mario nos tientan ahora con esta preciosa lámpara, inspirada en la Trifuerza. Se alimenta a base de pilas o desde el cable Micro USB que viene incluido en su caja. Lo que más no ha gustado es que sus laterales proyectan el logo de Hyrule por la habitación. Una auténtica cucada.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

PVP desde 34,99€

PVP desde 34,99€

South Park: Retaguardia en Peligro Ed. Coll.

¿Estará el mundo preparado para un Cartman superhéroe?

Además del juego, esta edición coleccionista incluye la figura de El Mapache de 15 cm, 3 postales, el DLC "Toallín, tu colega jugón", pack de disfraces y el monumental La Vara de la Verdad en forma de descarga digital. Casi nada.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 99,95€

PVP desde 71,27€

Risk The Walking Dead

Zombis en lugar de artillería napoleónica. Nos vale.

Los juegos de tablero más clásicos siguen empeñados en captar nuevos seguidores a base de licencias, en ocasiones disparatadas. El último ejemplo es este Risk inspirado en "TWD", que sitúa el tablero de juego en el sureste de EE.UU. 32 territorios a conquistar entre varios jugadores y muchos, muchos zombis.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 52,90 €

PVP desde 34,90€

LIBROS

HOWARD EL PATO

La serie Marvel Limited Edition nos tiene preparada una gran sorpresa para noviembre. Nada menos que dos tomos con las aventuras de Howard, el delirante palmípedo creado por Steve Gerber, protagonista de la escena post-créditos de "Guardianes de la Galaxia". La edición está limitada a 1.500 ejemplares, así que corre a tu tienda de cómics para reservar el tuyo.

PRECIO Por Confirmar **PUBLICADO POR** *Panini Comics*



INJUSTICE GODS AMONG US: AÑO UNO

Mucho antes de que Superman y Batman se midieran el lomo en la gran pantalla ya lo habían hecho en "Injustice". Este cómic, editado al mismo tiempo que el juego de NetherRealm Studios, acaba de ser recopilado en un volumen integral que muestra las secuelas del último crimen de El Joker.

PRECIO 35 € **PUBLICADO POR** *ECC Comics*



Sancta Sanctorum

El Doctor Extraño debuta en el catálogo de Lego.

Ya casi tenemos encima la película del buen doctor y Lego no ha querido perder el tiempo. Este set incluye una bestia con tentáculos (muy cómoda en su portal interdimensional), el Doctor Extraño, Karl Mordo y el Anciano, además de un buen número de accesorios y efecto de levitación para dos figuras.

A LA VENTA EN *shop.lego.com/es-ES*

BB-8 Sphero Force Band

Venderías tu alma por llevarlo en la muñeca.

No da la hora, pero no hace falta. Esta pulsera, diseñada por Sphero, sirve para controlar el dron BB-8 comercializado el año pasado, pero además incluye voces y sonidos digitalizados. Y junto a la App te permitirá encontrar hologramas por la calle, al estilo de *Pokémon GO*. Se vende suelto o en pack junto a BB-8.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Bandolera Atari

Un pedazo de historia sobre tus riñones

Fabricada en polyester y con unas dimensiones de 45 x 38 centímetros, esta preciosa bolsa bandolera luce con orgullo el logo de Atari con el nombre de la compañía en japonés. Puede que la compañía creada por Nolan Bushnell haya mordido el polvo, pero su legado siempre será eterno. Sin ella no estaríamos aquí.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME

Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



KOCHIKAME. Cuarenta años regalándonos risas

Si mes pasado el decíamos adiós a Ichigo, de "Bleach", este septiembre toca despedirse de una obra mítica del manganime, "Kochikame" (Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo). El shōnen creado hace cuarenta años por Osamu Akimoto nos dice adiós en su tomo número doscientos, una cifra redonda que le ha valido para entrar en el Libro Guinness de los Récords como el manga con más tomos publicados. Pero aquí no acaba todo. A día de hoy, "Kochikame" tiene impresas más de 150 millones de copias. Unas cifras que avalan una historia que ha logrado cautivar a varias generaciones de otakus, gracias a su sentido del humor, a una trama que engancha desde el principio y a un protagonista, Kankichi Ryotsu, con el que muchos nos hemos identificado para bien o para mal..

Durante estos 40 años, "Kochikame" ha recaudado unas cifras de récord, y puede presumir de no haber fallado ninguna semana en las páginas de Shonen Jump, además de haber tenido una serie de televisión con 373 episodios (más nueve especiales, dos pelis y un "live-action"). Para conmemorar el 40º aniversario, se ha lanzado una novela ligera dividida en seis partes y un especial animado de una hora. "Kochikame" también ha pasado por los videojuegos (Ryotsu aparece en el crossover *J-Stars Victory Vs*). Montado en su moto, este policía sabe muy bien lo que se hace en el campo de batalla.

Ahora que la serie ha llegado a su fin, habrá que esperar para saber si se retomará la emisión del anime en castellano y si alguna editorial se atreve a apostar por un manga que ya ha pasado a la historia...

KOCHIKAME NACIÓ EN SEPTIEMBRE DE 1976 Y YA ES EL MANGA CON MÁS TOMOS PUBLICADOS

THE ART OF METAL GEAR SOLID V

El 29 de noviembre saldrá a la venta este libro de arte de 224 páginas, que recopila cientos de bocetos, ilustraciones y arte conceptual de *MGS V: Ground Zeroes* y *MGS V: The Phantom Pain*. Se lanzará en dos ediciones, una estándar y otra limitada (89€) que irá dentro de un estuche, acompañada de una ilustración de Ashley Wood.

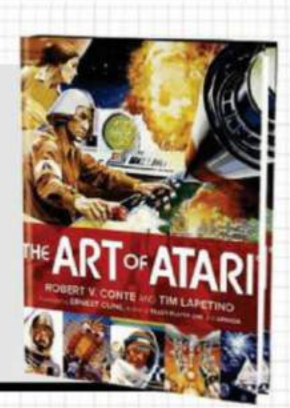
PRECIO 35,61 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*



THE ART OF ATARI

Los gráficos de los cartuchos de Atari 2600 no han aguantado el paso del tiempo, pero no se puede decir lo mismo de las ilustracciones de las cajas. Auténticas obras maestras, recopiladas junto a anuncios de la época y otros materiales gráficos en este espectacular libro de 352 páginas. El prólogo está firmado por Ernest Cline, el autor de Ready Player One y Armada.

PRECIO 35,61 € **PUBLICADO POR** *Dynamite Ent.*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Los hombres libres de Jones

ESTRENO Ya en cines **GÉNERO** Drama biográfico / Bélico **DIRECTOR** Gary Ross
PROTAGONISTAS Matthew McConaughey, Gugu Mbatha-Raw, Keri Russell, Mahershala Ali, Brad Carter, Sean Bridgers

El argumento de esta película discurre en dos planos temporales diferenciados, poniendo en el punto de mira al personaje real Newton Knight (interpretado brillantemente por Matthew McConaughey). Hastiado de la sangría de la Guerra de Secesión, y sobre todo por encontrarse librando una lucha por intereses ajenos, desertó y se alió con los granjeros y esclavos del sur, llegando a organizar un levantamiento que llevó al Condado de Jones, en Mississippi, a independizarse.

La recreación histórica huye de grandilocuencias y busca el realismo por medio de una cuidadísima y medida puesta en escena. Gary Ross, el director de la cinta, explota con avidez el rostro del entregado McConaughey, perdiendo quizás la oportunidad de desarrollar mejor a otros personajes, pero es el precio que paga por realizar un retrato íntimo de un hombre complejo en el que nace el pensamiento político por pura acción-reacción.

La dialéctica de las fuerzas en litigio se pone sobre la mesa sin tapujos, así como los mimbres históricos que tejieron tremendas injusticias sociales que, una generación después, seguían sin solventarse. Lo escalofriante es que el mensaje a día de hoy sigue estando vivo. De aquellos barros, estos lodos.







LO MEJOR

Matthew McConaughey y, en general, todo el reparto; la verosimilitud de la puesta en escena y la reflexión actual que invita a hacer sobre cómo somos a día de hoy debido a cómo fuimos ayer.

88

LO PEOR

La película no evita tomar partido ante lo narrado, restándole oxígeno al espectador para poder sacar sus propias conclusiones. Algunos secundarios habrían necesitado más tiempo en pantalla.



Los 7 magníficos





ESTRENO 30 de septiembre **GÉNERO** Acción / Western **DIRECTOR** Antoine Fuqua
PROTAGONISTAS Denzel Washington, Chris Pratt, Ethan Hawke, Luke Grimes y Haley Bennett

Antoine Fuqua se propone revitalizar un western clásico narrando cómo un grupo compuesto por Sam Chisolm (Denzel Washington), Josh Faraday (Chris Pratt), Goodnight Robicheaux (Ethan Hawke), Jack Home (Vincent D'Onofrio), Billy Rocks (Byung-Hun Lee), Vasquez (Manuel García Rulfo) y Red Harvest (Martin Sensmeier) se unen para liberar al pueblo de Rose Creek de la tiranía de Bogue, un desalmado bandido. La elección del reparto es impecable, lo que pone de manifiesto la ambición que hay detrás del proyecto.

Aunque el prólogo no es especialmente memorable, la primera parte de la cinta, en la que vemos cómo se conforma el grupo y la relación que hay entre los personajes, genera grandes expectativas: se aprecia la potencia de la naturaleza, algunos pasajes de la banda sonora son estremecedores... Sin embargo, esta nueva versión de "Los siete magníficos" nunca pierde la teatralidad: es casi imposible abstraerse del decorado y el postureo, por no hablar del siempre excesivo e injustificado escote de Haley Bennett.

72

LO MEJOR

Chris Pratt se consolida como pillo encantador y Fuqua consigue que haya muy buena química entre el variopinto grupo de pistoleros que dan nombra a la cinta.

LO PEOR

Justo en el momento en el que debería venirse arriba, la película se desinfla y pierde esa gracia que había ido cobrando el conjunto en el primer tramo del metraje.

La fiesta de las salchichas

ESTRENO 7 de octubre **GÉNERO** Animación **DIRECTORES** Conrad Vernon y Greg Tiernan
CON LAS VOCES DE Jonah Hill, James Franco, Kristen Wiig, Edward Norton y Salma Hayek

¿Os encantaron películas como Movie 43 o Juerga hasta el fin? Entonces estáis de enhorabuena, porque llega a carteleras esta comedia gamberra, lasciva y políticamente incorrecta que hará que las baldas del supermercado adquieran una nueva dimensión para ti. Lo que aporta como novedoso no es tanto el concepto obsceno y vicioso, que ya hemos visto en otras ocasiones, sino el hecho de que llegue en forma de propuesta de animación y con aspiraciones de llegar al gran público gracias a su promoción comercial...

Al guión no le falta inventiva, pero sí le sobran momentos explícitos y ciertas salidas de tono que siguen trillando la senda de los clichés territoriales, los tópicos sexuales y el despiporre sin sentido.

¿Lo más interesante? Esa idea final de los dibujos vislumbrando su verdadera naturaleza de "cartoons" nos pone sobre el terreno del desconocimiento que nosotros tenemos sobre nuestra verdadera naturaleza. ¿Acaso también hemos sido soñados por otro que se divierte manejando nuestros hilos?





60

LO MEJOR

El reparto de voces en versión original (Jonah Hill, James Franco, Kristen Wiig, Edward Norton, Paul Rudd, Salma Hayek...), el diseño de los personajes y la calidad de la animación.

LO PEOR

Roza lo nauseabundo, llegando a ser muy desagradable: está plagada de clichés territoriales y es mucho menos divertida de lo que pretende, porque se pasa de rosca en varios momentos.

¿Será la décima la última temporada de la serie?

The Big Bang Theory

ESTRENO 30 de septiembre FRIKIMARATHON Desde el 20 de septiembre CANAL TNT WEB *www.canaltnt.es/series*

El estreno de la décima temporada de "The Big Bang Theory" es ya una realidad desde el pasado 19 de septiembre (en el canal americano CBS) y TNT los estrenará en castellano poco después, a partir del 30 de septiembre. Y ya hemos podido ver las primeras imágenes de esta nueva tanda.

Entre las tramas que se introducirán en "La conjetura conyugal", "La miniaturización militar" y "La trascendencia dependiente", los tres primeros episodios, estarán los problemas familiares de Penny, la preparación de Bernadette para la llegada de su primer retoño y la pugna de nuestros queridos cerebritos con el ejército para mantener los derechos sobre su último invento. Esto nos llevará a conocer a todo un nuevo elenco de intérpretes, empezando por los padres y el hermano de Penny, desconocidos hasta la fecha.

A lo largo de las nueve temporadas anteriores ni siquiera habíamos llegado a conocer el apellido de la protagonista de la serie. Su madre será interpretada por Katey Sagal ("Matrimonio con hijos") mientras que el rol de su hermano será desempeñado por Jack McBrayer ("30 Rock").

Aunque sin duda el fichaje que ha despertado mayor interés es el de Dean Norris, el archiconocido cuñado de Walter White en "Breaking Bad". Cambiará el uniforme de la DEA por el de militar: será el representante del departamento de material bélico de la fuerza aérea del ejército, que está interesado en el dichoso giroscopio cuántico...

SHELDON, RAJ, LEONARD Y HOWIE TENDRÁN QUE LUCHAR POR SU GIROSCOPIO CUÁNTICO

PLATAFORMAS DIGITALES



SCREAM QUEENS T2

NETFLIX 20 DE SEPTIEMBRE

Cambiamos de escenario, de la Casa de la Hermandad a la institución médica conocida como CURE, en el que veremos al nuevo fichaje de la serie: Kirstie Alley ("Cheers"). Será un personaje regular, "una brillante y retorcida administradora".



TRANSPARENT T3

MOVISTAR SERIES 24 SEPTIEMBRE

La aclamada ficción de Amazon, ganadora de cinco premios Emmy y dos Globos de Oro, regresa con Jeffrey Tambor al frente de la hilarante comedia familiar dirigida por Jill Soloway, que pone la transexualidad en primer plano.



ESTRENO 19 de septiembre CANAL Fox WEB *www.foxtv.es*

Gotham T3

Gotham debe prepararse para un nuevo reto: los más famosos enemigos de Batman llegarán muy pronto, entre ellos el Sombrerero Loco, Killer Croc y, según los rumores, Harley Quinn. Valerie Vale (Jamie Chung), una intrépida reportera de la Gaceta de Gotham, será el contrapunto. Ella se propone descubrir la verdad detrás de lo sucedido en Indian Hill a manos de Strange, por más que el gobierno trate de ocultarlo. Para ello buscará aliarse con un Jim Gordon en sus horas bajas, que ya no es el héroe idealista que pretendía limpiar las calles en la primera temporada de la serie.



ESTRENO 22 de septiembre CANAL Syfy WEB *www.syfy.es*

Halcyon

Llega a España una experiencia pionera: la miniserie transmedia Halycon cuenta con quince episodios: diez convencionales y cinco que requieren que el espectador se sumerja en la realidad virtual. Ambientada en el año 2040, la serie se centra en el asesinato de Blake Creighton (Michael Therriault), el CEO de la compañía líder en VR: Halcyon. La tecnología ha evolucionado de forma que permite a sus clientes acceder al mundo virtual a través de implantes neurológicos. La muerte de Creighton, previsiblemente asesinado, pone en marcha la investigación de la detective Jules Dover (Lisa Marcos) y su compañera Asha (Harveen Sandhu), en lo que parece ser el primer crimen virtual de la Historia.

EL BLOG de cine y series

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez





Nuestra cita anual con el mejor cine fantástico

La 49ª edición de Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges ya tiene a punto su programación completa, que incluye la friolera de más de 200 títulos.

Arrancará el 7 de octubre con la première europea de "Inside", el remake de "A l'interieur" dirigido por Miguel Ángel Vivas ("Extinction"), con guión de Jaume Balagueró y Manu Díez mientras que el broche de oro correrá a cargo de Juan Carlos Medina ("Insensibles") y su cinta de terror "The Limehouse Golem". Entre ambas se desplegará un gran abanico que recogerá propuestas tan variopintas como la esperadísima "Blair Witch", "Arès", "Grave", "Yoga Horses" o la cinta de Sorogoyen "Que dios nos perdone".

Terrence Malick y Werner Herzog participarán en la sección oficial con "Voyage of Time" y "Salt and Fire" uniéndose a Rob Zombie con su slasher "31"; Nicolas Winding, con el thriller "The Neon Demon", o Paul Schrader con "Dog Eat Dog".

Como siempre el cine asiático tendrá un lugar privilegiado con la proyección de títulos como "Gantz: 0" del estudio que nos trajo "Capitán Harlock"; "Three o Trivisa", dirigida y producida respectivamente por Johnnie To.

El cine de autor encontrará cobijo en la sección Noves Visions dentro de la que destacan las películas "Prevenge", "The Greasy Strangler", "Under the Shadow" y "While the Women Are Sleeping".

Este año el leit motiv del festival es la saga "Star Trek", que celebra su 50º aniversario. Además de protagonizar exposiciones y actividades paralelas, también encontraremos un revelador documental: "For the Love of Spock" de Adam Nimoy. Y más obras documentales interesantes: el retrato fílmico de Brian de Palma, un recorrido por los monstruos en el cine en "Le complexe de Frankenstein" y "Herederos de la bestia", centrado en la película de Álex de la Iglesia "El día de la bestia". ¡Se acerca el festín! ■



BLINDSPOT T2

AXN 29 DE SEPTIEMBRE

En esta segunda temporada, el equipo tendrá que investigar el origen de Jane. Ya sabemos que el primer episodio se centrará en enseñar cómo indagan para conocer su verdadero nombre, qué es Orien o quién es Shepherd y qué planes oculta.



LUKE CAGE

NETFLIX 30 DE SEPTIEMBRE

Después de un experimento que lo vuelve poderoso y le otorga una piel inquebrantable, Luke Cage se convierte en un fugitivo que intenta reconstruir su vida en el Harlem de Nueva York. Sin embargo, pronto tendrá que enfrentarse a su pasado.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PSOne, N64 y PC
- **GÉNERO** Shooter subjetivo
- **COMPAÑÍA** Acclaim
- **AÑO** 1999

South Park


Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



100% LIBRE DE LA ESENCIA DE LA SERIE

Su irreverente humor, que no respeta nada, sus malhablados personajes o su voraz crítica a la sociedad americana, han hecho de "South Park" una serie de culto. Menos popular que "Los Simpson" o "Family Guy", pero más mordaz. Un estilo que, hasta que no se lanzó *La Vara de la Verdad*, el RPG de Ubisoft, ningún juego de "South Park" ha sido capaz de capturar... y que se traduce en una buena colección de castañas pilongas para los fans. De entre todas ellas, destaca el shooter de PSX.

La idea es bien sencilla: un cometa pasa cerca de South Park, alterando el comportamiento de su población. Así, cada uno de sus cinco niveles -dividido a su vez en subsecciones- debemos acabar con un único tipo de enemigo: pavos, vacas, clones, robots... Apenas hay variedad, salvo las versiones "tanque" más grandes o los jefes finales. Pero, aunque como shooter es repetitivo y monótono tras 5 minutos de juego, eso no es lo peor. Técnicamente es horrendo, con más niebla que Silent Hill y si sumamos que muchos entornos son nevados, tenemos un campo de visión nefasto. El diseño de personajes, pese a la línea simple de la serie, es para llorar, como el diseño de los niveles y el juego en general. Un dislate que se nota hasta en el multijugador para dos, con unos mapas tan grandes que hay que tener suerte para encontrarse. Pero lo peor, con diferencia, es que el espíritu de la serie brilla por su total y completa ausencia. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

El simple hecho de andar para avanzar ya es lento y tedioso, como lo es disparar una y otra vez a los mismos enemigos, con un campo de visión ridículo. El audio se regrabó respecto a N64 y PC... pero aún así, es un DOLOR. Escuchar cinco minutos seguidos el "glo-glo" de los pavos, ya en el primer nivel, ya es toda una prueba de fuego. Insufrible.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **28 de octubre**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Clara Castaño, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación
Laura García Huertos
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera
y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
DRAGONBALL XENOVERSE 2
12
www.pegi.info
XBOX ONE PS4 PC DIGITAL
www.DragonBall-VideoGames.com
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION Game © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Entertainment


HOBBY CONSOLAS
RISE OF THE
TOMB RAIDER™
20 YEAR CELEBRATION
18
CRYSTAL DYNAMICS
SQUARE ENIX
eidos
PS4


WWW.MAFIAGAME.COM
MAFIA III
RESÉRVALO YA / 7 DE OCTUBRE
18
www.pegi.info
HANGAR 13
2K
PS4
© 2016 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. DEVELOPED BY HANGAR 13. MAFIA, TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, 2K, HANGAR 13, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE ALL TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.
ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 9 - **2008-2009**

HOBBY CONSOLAS

TAL COMO ÉRAMOS

¡CAMPEONES DE EUROPA!

ASÍ JUGÁBAMOS

TIEMPO DE ESTABILIDAD

Disfrutamos la madurez de PS3, Xbox 360 y Wii

EL JUEGO MÁS ESPERADO

grand theft auto IV

NIKO BELLIC LLEGÓ A PS3 Y XBOX 360...
¡¡Y SUPERÓ TODAS LAS EXPECTATIVAS!!

EL TOP DEL MOMENTO

¡PERO QUÉ JUEGAZOS!

- METAL GEAR SOLID 4
- ZELDA SPIRIT TRACKS
- GEARS OF WAR 2
- LITTLE BIG PLANET
- CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
- ASSASSIN´S CREED 2

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

Nuestro equipo de redacción incorporó nuevos fichajes en esta etapa. ¡Vamos a recordar a estos valientes!


MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y cubriendo ferias internacionales.


JAVIER ABAD, nuestro subdirector, no dejó escapar ningún rumor o exclusiva. ¡Qué tío!


DAVID MARTÍNEZ desapareció para jugar a *Call of Duty Modern Warfare 2*.


DANIEL QUESADA continuó deleitándonos con sus geniales análisis de los mejores juegos.


FCO. JAVIER GAMBOA siguió al pie del cañón con sus geniales viñetas consoleras.


DAVID ALONSO siempre andaba liado con los teléfonos de la sección Planeta Móvil.


MARIO JIMÉNEZ fue uno de los colaboradores más prolíficos en esta época de la revista.


CARLOS BURDALO fue una de las nuevas incorporaciones del equipo de colaboradores.


JUAN CARLOS RAMÍREZ también empezó a colaborar en esta etapa de la revista.


CARLOS HERGUETA maduró su estilo y nos regaló algunos artículos repletos de calidad.


CARLOS VILLASANTE se incorporó al equipo y demostró, desde el primer día, su sabiduría.


GABRIEL PICHOT vivió su última etapa antes de abandonar la revista. ¡Todo un grande!


RAFAEL AZNAR aterrizó en la redacción y pronto se convirtió en uno de los indispensables.


BORJA ABADIEF llegó acompañado de su genial sentido del humor. ¡Menudo crack!

echando la vista atrás...

La crisis económica golpeó duramente a España en 2008 y 2009. Unos tiempos a la deriva que, como siempre, fueron más llevaderos gracias a nuestra fieles compañeras.



Con el viento a favor

tras la tempestad que originó el estreno de la nueva generación de consolas, por fin la calma más absoluta se estableció en el mundo de los videojuegos. Ya no había lugar para los rumores o polémicas. Ahora todas las cartas estaban sobre la mesa, y los "capitanes", Sony, Microsoft y Nintendo, ya habían tenido tiempo suficiente para mostrarnos su hoja de ruta, un manifiesto con el que pretendían convencer a todos los jugones marineros de que su barco era el mejor para alistarse en un viaje con un destino común: hacernos disfrutar como nunca.

Unas embarcaciones muy bien diferenciadas

Elegir si subir a bordo de Xbox 360, Wii o PS3 para realizar este trayecto no era una decisión fácil de tomar, puesto que cada una de las máquinas ofrecía un enorme número de servicios en forma de juegos exclusivos, experiencias únicas o características que las desmarcaban de las demás, algo que sirvió para enriquecer y beneficiar fuertemente a la industria y, por tanto, a todos los "jugones". Como siempre, desde Hobby Consolas, que en esta época celebró la llegada al número 200 (¡toma ya!), nos mantuvimos alerta desde nuestro faro particular para no perder ni un detalle de esta apasionante travesía hacia la diversión y, lo que es más importante, para contárosla con el máximo rigor, inmediatez e ilusión que en 1991, año en el que echamos a la mar este barco del que no queremos que os bajéis nunca. ¡Izamos velas!

sumario



y españa entró en crisis

Unas pobladas filas en las oficinas de empleo fueron la imagen más repetida en nuestro país en 2008 y 2009. Una vez más, nos tocó demostrar que podíamos con todo.

España inició, en 2008, una de sus etapas más complicadas a causa de la recesión económica. ¡Pero existieron muchos más momentos para el recuerdo!

Y llegó la crisis...

El inicio de la crisis económica en España ❶ marcó de forma contundente todo 2008. La situación era tan complicada, que no nos costó empatizar con Walter White, el protagonista de la serie de moda: Breaking Bad ❷ ¡Menos mal que no nos dio por imitarle!

Suerte que el deporte, con los Juegos Olímpicos de Pekín ❸, o la victoria de la Selección Española en la Eurocopa ❹ nos ayudó también a olvidar las preocupaciones... siempre que tuviéramos un decodificador de TDT, claro ❺. Y es que el nuevo sistema de emisión nos permitía disfrutar de mejor calidad de imagen y sonido, por lo que -por ejemplo- bailar en casa a ritmo de Viva la Vida, el nuevo disco de Coldplay ❻, era un gustazo.

Otro de las grandes "distracciones" que nos trajo este año fue la publicación de Las Reliquias de la Muerte, el nuevo libro de Harry Potter ❼. Lo último de la escritora J. K. Rowling no dejó a nadie indiferente y, por primera vez, pudimos comentar nuestra impresiones en la versión española de Facebook ❽, una Red Social que, poco a poco, iba ganado cada vez más adeptos en un país que no sabemos si era para viejos, pero que vio nacer a Javier Bardem ❾, uno de los triunfadores de los Oscar de 2008. ¡Menudo papelazo hizo!

Adiós al Rey del Pop

La muerte de Michael Jackson ❿ conmocionó al mundo en 2009, incluida una población española que, por otro lado, celebró otra gran victoria deportiva: la de España en el Eurobasket de Polonia ⓫.

La gesta de Gasol y sus compañeros rivalizó en los medios con el fichaje de Cristiano Ronaldo ⓬ por el Real Madrid. El Portugués acaparó casi tantas portadas en la prensa mundial como la temible Gripe A ⓭, una pandemia que puso en alerta a las autoridades sanitarias de todo el planeta. Eso sí, en España, pocos temas dieron tanto que hablar como la foto de la familia Zapatero ⓮ con Barack Obama, el presidente de Estados Unidos. La imagen generó tantos "memes" en internet como el "Confucio fue el inventor de la confusión" de la modelo panameña Giosue Cozzarelli ⓯. La "Póker face" ⓰ que se le quedó al jurado del certamen de belleza fue tan grande que hasta fueron capaces de ver Avatar ⓱ en 3D... ¡sin gafas! Seguro que a la pobre chica le dieron ganas de salir volando de allí del mismo modo que lo hacía el entrañable abuelo de Up ⓲, la genial película de Pixar. ¡Menudo "globo" se pilló!



El aumento del número de parados fue uno de los temas que más dio que hablar en 2008 en España.



Javier Bardem se hizo con el Óscar al mejor actor secundario por la película "No es País para Viejos"



En 2008 Facebook puso de largo su versión es castellano, lo que le ayudó a popularizarse en nuestro país.



Cristiano Ronaldo aterrizó en las filas del Real Madrid tras un fichaje precedido de una gran expectación



James Cameron revolucionó el cine 3D con Avatar.


Lady Gaga se convirtió en la estrella del año gracias aPoker Face



2
Tras su estreno, Breaking Bad se convirtió en un fenómeno de masas.

3
Esta espectacular ceremonia sirvió de apertura para los JJOO de Pekín, China.

4
La selección Española se hizo con la Eurocopa de 2008.

5
La Televisión Digital Terrestre comenzó sus emisiones en España.

6
Viva la Vida, de Coldplay, fue uno de los discos que más sonó.

13
La Gripe A inundó los noticiarios de todo el mundo.

14
Esta fue la polémica imagen de la visita de la familia Zapatero a la Casa Blanca.

11
Pau Gasol lideró la victoria de la Selección Española en el Eurobasket de Polonia.

7
La saga Harry Potter recibió un nuevo libro.

10
El gran Michael Jackson nos dejó en 2009.

16

18
Up, de Pixar, fue uno de los mayores éxitos de taquilla en 2009.

15
Esta modelo panameña revolucionó internet por su "Confucio inventó la confusión".



la séptima generación se asienta

Tras un inicio de vida algo dubitativo, por fin las consolas de "nueva generación" empezaron a demostrar sus capacidades reales. ¡Y eran más alucinantes de lo que habíamos soñado!

La madurez fue, poco a poco, haciéndose notar en Xbox 360, Wii y PS3, unas máquinas que los desarrolladores conocían cada vez mejor y que llegaron a millones de nuevos jugadores.

Una época sin cambios

Por primera vez desde que iniciamos esta serie de suplementos especiales en Hobby Consolas, esta sección no recoge la llegada al mercado de una nueva consola (sin contar revisiones de máquinas existentes). Y es que, después de muchos años en los que el baile de máquinas era la tónica habitual, por fin el sector parecía asentarse. ¿Los responsables de esta nueva situación? Todos conocéis la respuesta: Nintendo, Sony y Microsoft, 3 gigantes que acaparaban todo el mercado gracias a su buen hacer y a unas máquinas increíbles.

Nintendo, Microsoft y Sony dominaban el mercado gracias a la gran fortaleza de Wii, Xbox 360 y PS3, unas máquinas con unas diferencias muy marcadas.

La guerra de las ventas

Con este panorama, el objetivo principal de las 3 compañías era atraer al mayor número de público a su plataforma, por lo que cada una de ellas trazó una estrategia muy bien definida, que le permitió diferenciarse de las demás. En lo que a consolas de sobremesa se refiere, Nintendo fue la gran triunfadora durante los años 2008 y 2009. Gracias a Wii, que revolucionó el mundo de los videojuegos con su novedoso sistema de control y que "engatusó" al gran público a través de una acertadísima campaña publicitaria y, por

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

Wii fue la consola de sobremesa más vendida durante los años 2008 y 2009. La máquina de Nintendo vivió en esta etapa una auténtica era dorada, convirtiéndose en objeto de deseo para jugones habituales y personas que nunca habían mostrado interés por las consolas antes. ¿La clave de su éxito? Una genial campaña de marketing y un catálogo repleto de joyas y títulos para disfrutar en compañía de amigos y familiares.

Gracias a una fantástica estrategia de Nintendo, Wii fue la consola de sobremesa más vendida, superando a sus competidoras

Wii fue un auténtico fenómeno de masas en todo el mundo durante los años 2008 y 2009.



PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

La veterana de Sony se negaba a decir adiós y, durante esta etapa, siguió recibiendo algunos nuevos lanzamientos, aunque su calidad era en muchos casos cuestionable. Aún así, su atractivo precio (en 2008 costaba 149€ con una tarjeta de memoria y 2 mandos) y el inmenso catálogo de juegos con el que contaba a sus espaldas, contribuyeron a mantener viva a PS2.

9 años después de su lanzamiento, PS2 seguía recibiendo nuevos juegos. ¡Todo un logro!

jugando en grupo

Si en el suplemento anterior ya os hablamos del aumento de popularidad que vivieron los juegos "sociales" durante 2006 y 2007, a lo largo de los dos años posteriores llegaron muchas más propuestas que nos invitaban a jugar en compañía y de muy diversas formas. Cantar, bailar, tocar las maracas o participar en concursos de televisión fueron algunas de las actividades que podíamos realizar sin salir de casa. Gracias a este tipo de títulos, las consolas pasaron a convertirse en un elemento fundamental del salón de miles de hogares, en los que cualquier excusa era buena para montar una divertida fiesta en compañía de otros jugones improvisados.

Empezar dirigiendo una orquesta y acabar bailando era posible gracias a Wii.

La facilidad en el control y la diversión directa eran claves en este tipo de juegos.

Estos juegos nos hicieron vivir momentos realmente divertidos que luego se reflejaban en la revista.

Ponerse en forma con nuestra consola también era posible. Gracias a Wii Fit y a su tabla de equilibrio era posible convertir nuestra habitación en un completo gimnasio. ¡Ya no teníamos excusa para lucir un cuerpo de escándalo todo el año!



XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xeno** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

La consola que dio inicio a esta octava generación siguió funcionando muy bien entre los usuarios, quedando por delante de PS3 en ventas globales durante 2008. Los mercados europeo y, sobre todo, norteamericano se convirtieron en el principal feudo de Xbox 360, ya que, pese a los esfuerzos de Microsoft, la máquina nunca terminó de despegar del todo entre el público japonés.

Con DS podíamos hasta aprender a hacer magia. ¡Era una consola de lo más versátil!

Xbox 360 recibió un gran número de juegazos, lo que le permitió alcanzar unos formidables resultados.

Los títulos exclusivos eran el mayor argumento para elegir entre PS3 Y Xbox 360, una tarea muy complicada

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

Con el lanzamiento de PS3 Slim en 2009, Sony quiso dar un nuevo empuje a su consola. Esta versión, que reducía el tamaño, peso y consumo eléctrico del modelo original, siguió prescindiendo de la tan demandada retrocompatibilidad con PS2, presente en las primera hornada de PS3, pero a cambio llegó acompañada de un jugoso precio rebajado: 299€.

Este es el aspecto de PS3 Slim, la revisión de la consola de Sony que redujo de forma cosiderable su tamaño, peso y consumo energético.



una ds para todo

Una de las claves del éxito masivo de Nintendo DS fue la proliferación de títulos que nos invitaban a realizar todo tipo de tareas cotidianas, y que llamaban poderamente la atención a una amplia diversidad de público. Desde ayudarnos a mejorar como cocineros gracias a un completo recetario, a darnos lecciones de magia con las que sorprender a nuestros amigos... o incluso convertirse en todo un monitor de ejercico físico y hábitos saludables. Gracias a sus posibilidades, los desarrolladores encontraron en la portátil todo un filón para dar rienda suelta a su creatividad.

supuesto, a un fantástico catálogo, en el que abundaban los juegos "sociales", la máquina de Nintendo logró vender más de 35 millones de consolas durante estos dos años. Por su parte, y en el mismo periodo de tiempo, Microsoft, con 21 millones de Xbox 360 vendidas, y Sony, con su PS3 superando los 23 millones, también vivieron 2 años fantásticos en lo que a ventas se refiere.

Buscando diferenciarse

Como decíamos, cada una de las compañías optó por una estrategia distinta, lo que permitió a cada una de las consolas tener una identidad propia única y bien definida. En el caso de Wii, Nintendo dio en el clavo con una inteligentísima combinación en su línea de lanzamientos que mezclaba el tirón de sus franquicias más conocidas, como *Mario Kart*, con un amplio surtido de nuevas y originales propuestas "para todos", como *Wii Fit*, lo que contribuyó de forma determinante a que su consola se convirtiera en un producto de masas.

En lo que respecta a Xbox 360, Microsoft -que no conseguía que su consola despegara en Japón- apostó fuerte por unos juegos exclusivos muy orientados al jugador occidental, como *Gears of War 2* o *Halo 3*, así como a potenciar al máximo el juego online, haciendo un gran trabajo con su plataforma Xbox Live. Por último, PlayStation 3, que sí gozaba de un amplio éxito en Japón, continuó con la línea que ya había trazado en la época de PS2, asegurándose un buen número de

La revista se llenó de fotos de los miembros de la redacción probando todo tipo de periféricos musicales.

Los juegos musicales se convirtieron en un fenómeno en todo el mundo. Todas las consolas contaban con un amplio catálogo de títulos con los que podíamos dar rienda suelta a nuestro sentido del ritmo. ¡Había que dejar la vergüenza de lado!

locura musical

Uno de los géneros que más creció en esta época fue el de los juegos musicales. Si títulos como *Guitar Hero* ya llevaban algunos años pegando muy fuerte, durante este periodo aparecieron numerosísimas alternativas que mezclaban dos de nuestras pasiones favoritas: los videojuegos y la música. Los que gozaban de más popularidad eran los de karaoke, pero también arrasaron propuestas como *Rock Band*, que por primera vez nos permitía formar una banda completa con guitarra, bajo, batería y cantante. Esta popularidad de la que gozaba el género hizo que las compañías se devanaran los sesos para ofrecernos ideas cada vez más originales, como *DJ Hero*, el juego que nos permitía pinchar con su mesa de mezclas.

Los títulos de karaoke eran los más populares del género. ¡Quién no ha montado una fiesta con ellos!



Así era PSP Go, el arriesgado rediseño de la PSP original.

La portátil de Sony recibió algunos juegos imprescindibles.

Nintendo DSi incluía un buen número de nuevas características.

Viejos conocidos, como Batman, o personajes totalmente inéditos, nos hicieron disfrutar.

PSP GO

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Memory Stick** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2009** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones (total PSP)**

Con una arquitectura idéntica a la de PSP, la tercera revisión de la portátil de Sony podría considerarse una consola independiente debido a sus profundos cambios. La principales diferencias radicaban en la eliminación del lector de UMD, lo que hacía que se centrara únicamente en juegos digitales y en un diseño totalmente nuevo, que contaba con una pantalla retráctil y una reubicación de los controles.

NINTENDO DSI

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones (total DS)**

La nueva DSI, que salió a la venta en España en 2009, convivió con el modelo existente en ese momento: DS Lite. Las novedades de esta revisión incluían, entre otros, dos cámaras, un slot para tarjetas de memoria y la posibilidad de descargar contenido de la nueva tienda virtual de Nintendo. Como puntos negativos, eliminaba la retrocompatibilidad con GBA y su batería ofrecía menor duración.

En el mercado de las consolas portátiles Nintendo DS siguió su imparable marcha, convirtiéndose en un auténtico fenómeno de masas en todo el mundo

juegos exclusivos desarrollados por sus estudios internos, como *Uncharted 2*, así como a través de acuerdos de exclusividad con "third parties", siendo uno de los grandes ejemplos *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, de Konami.

Juegos "de todo" y para todos

Esta lucha por innovar y ofrecer algo diferente a los competidores hizo que, tanto las propias Nintendo, Microsoft y Sony, como las desarrolladoras independientes, se esforzaran al máximo en su búsqueda por sorprender, algo que propició que, durante esta época, vieran la luz juegos que ofrecían experiencias nunca vistas anteriormente o que reinventaban géneros clásicos. Títulos musicales que nos invitaban a tocar instrumentos "reales", centros de entrenamiento en nuestro propio salón, nuevos héroes y heroínas, como Bayonetta o Faith, de *Mirror's Edge*, acertadísimas vueltas de tuerca a géneros que ya estaban algo trillados, como *Dead Space*... la cantidad, calidad y, sobre todo, originalidad que vivimos en esta etapa del sector fue inmensa, y eso -una vez más- fue un factor determinante para

nuevos héroes

Con un dominio mucho mayor de la arquitectura de las consolas, los desarrolladores tuvieron las herramientas necesarias para crear nuevos personajes y universos con una calidad, riqueza y posibilidades superiores a todo lo que habíamos visto anteriormente. Además de los héroes que se estrenaron por primera vez, otros viejos conocidos, como Batman, se beneficiaron de la potencia de estas máquinas para volver a conquistarnos.



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones (total DS)**

Pese a que hacer frente a DS era algo imposible, PSP funcionó muy bien durante esta etapa, en especial en 2008, cuando logró vender más de 14 millones de consolas (cifra que se desplomó hasta los cerca de 10 millones en 2009). Juegos como *Monster Hunter Freedom Unite* o *God of War: Chains of Olympus* eran algunos de los contundentes argumentos para hacerse con esta espectacular consola portátil.

que los videojuegos siguieran su imparable carrera hacia el trono de la industria del entretenimiento, haciendo sombra al cine o a la música.

La hegemonía de DS

Si tuviéramos que resumir todo lo que os hemos contado en 2 letras no tendríamos ninguna duda de cuáles elegiríamos: DS. La portátil continuó gozando de una popularidad inusitada y, con cerca de 60 millones de consolas vendidas en estos dos años, fue todo un ejemplo de originalidad y buen hacer de su compañía, Nintendo, desde donde la nutrieron de un amplísimo catálogo de títulos repletos de calidad y con propuestas para cada tipo de jugador. Su éxito fue tan grande que, los más que notables 25 millones de PSP vendidas en el mismo periodo, se quedaron "pequeños". Y eso que la portátil de Sony contó con lanzamientos exclusivos de la talla de *Gran Turismo* o *God of War: Chains of the Olympus*. Pero es que ni el Dios de la Guerra tuvo el poder suficiente para ganar una "guerra" en la que los mayores beneficiados fuimos nosotros, los afortunados jugadores.

Avatar, la película de James Cameron, revolucionó el cine en 3 dimensiones.

La tecnología 3D contó desde un primer momento con defensores y detractores a partes iguales, lo que originó un amplio debate entre los que defendían que se convertiría en el futuro de los videojuegos y los que opinaban que era una moda pasajera.

llega la revolución 3d

En 2009, las 3 dimensiones se pusieron de moda, en gran medida, gracias al estreno en cines de Avatar, la película de James Cameron. Pronto, las televisiones con paneles 3D empezaron a popularizarse y, como no podía ser de otra manera, el sector de los videojuegos quiso subirse al carro. Aunque ya habíamos vivido experiencias en 3D en consolas anteriores, las nuevas tecnologías nos prometían una calidad de imagen y una capacidad de inmersión que revolucionaría nuestra forma de jugar. Aunque la cosa prometía bastante y lo vivimos con expectación, el final de esta historia es de sobra conocido por todos vosotros...

La búsqueda de la originalidad fue una constante por parte de los desarrolladores, que cada vez ponían más énfasis en sorprendernos con nuevas mecánicas jugables y unos trabajadísimos apartados artísticos y sonoros.



Robar vehículos a la fuerza volvía a ser una de nuestra actividades cotidianas en el juego.



1 y niko llegó a la ciudad...
grand theft auto IV

- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **200**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

TIENE LA TERCERA MEJOR PUNTUACIÓN de la historia en Metacritic, el popular portal de entretenimiento de internet.

SE HIZO CON 2 GUINESS: al videojuego más vendido en 24 horas y al mayor beneficio generado por un producto de entretenimiento en 24 horas.

Era uno de los juegos más esperados por los jugadores de PS3 y Xbox 360, y –como casi siempre– Rockstar consiguió superar las expectativas de los más optimistas con un título mastodóntico y repleto de calidad.

El estreno de GTA en la nueva generación se mantuvo fiel al estilo clásico de la saga, pero introdujo un gran número de mejoras y novedades. Una de la principales fue la presentación de un nuevo protagonista, Niko Bellic, un antiguo soldado serbio que llegaba a Liberty City en busca del "Sueño Americano". Con él, y desde los impactantes títulos de crédito hasta el dramático final, el juego nos ofrecía, a lo largo de decenas de horas, una increíble experiencia repleta de acción, en la que sensación de libertad era más grande que nunca. Tiroteos, persecuciones a bordo de más de 150 vehículos, diálogos y momentos de lo más irreverente... Con la historia de Niko, Rockstar elevó la fórmula de *GTA* a la máxima potencia y consiguió exprimir los circuitos de PS3 y Xbox 360 como muy pocos juegos lo habían hecho hasta ese momento.

PS3 - Xbox 360



8 páginas de la revista fueron necesarias para realizar nuestro análisis del juego.

UN "SUEÑO AMERICANO" DE NUEVA GENERACIÓN

GTA IV

Los EE.UU. ya no son la tierra de las oportunidades. A partir de ahora, quien quiera labrarse un futuro, tendrá que acompañar a Niko Bellic en su aventura en las consolas de nueva generación.

REPORTAJE



ROCKSTAR ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ MARZO ■ PS3 - XBOX 360

LA OTRA CARA DEL SUEÑO AMERICANO

GTA IV

Es el juego más esperado del año. Una inmensa aventura de mafiosos, con total libertad de acción, que ya hemos visto en movimiento. Estos son todos los datos que se han desvelado hasta el momento.

BIENVENIDO A LA MAFIA



LA CIUDAD ESTÁ VIVA



ARMADO Y PELIGROSO

« NIKO BELIC, EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA, CAMBIARÁ SU ASPECTO Y SUS EXPRESIONES A MEDIDA QUE AVANZA EL JUEGO





CIENTOS DE VEHÍCULOS



GTA IV recibió dos expansiones: *The Lost and Damned* y *Ballad of Gay Tony*. ¡Fueron geniales!

La ilusión por su llegada era máxima, pero **Rockstar superó las expectativas de todos los jugadores** con la entrega de *GTA* más grande y completa hasta el momento

Niko Bellic fue la imagen de nuestro especial de los juegos más esperados de 2008.

Fuimos uno de los primeros medios en conseguir toda la información sobre la nueva entrega de *Grand Theft Auto.*

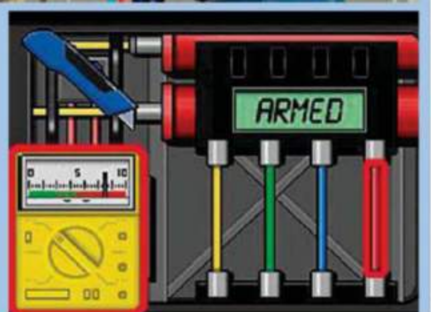
su paso por la revista

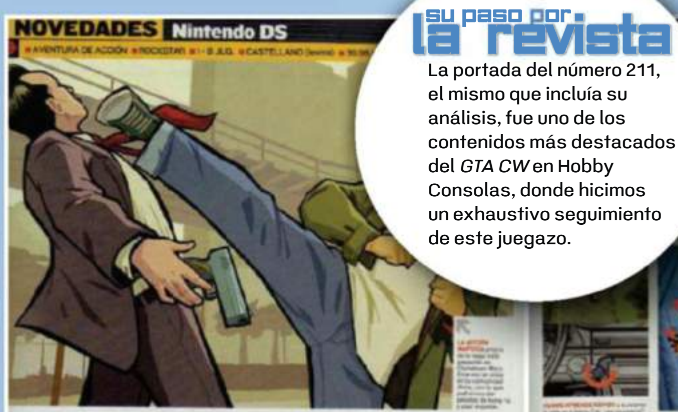
2 portadas, decenas de páginas, información y análisis en exclusiva... sabíamos que *GTA IV* iba a ser algo muy grande, por lo que nos volcamos con él desde que Rockstar lo anunció por primera vez.

nuestra nota

La diversión y la duración fueron los aspectos más destacados de una valoración que no escatimó en elogios. *GTA IV* nos marcó para siempre y consiguió que nos rindiéramos ante él. Sencillamente, un juego magistral en todos los aspectos.









su paso por la revista

La portada del número 211, el mismo que incluía su análisis, fue uno de los contenidos más destacados del *GTA CW* en Hobby Consolas, donde hicimos un exhaustivo seguimiento de este juegazo.

2 a toques en la pequeña china gta chinatown wars



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **211**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LOS HUEVOS DE PASCUA son muy numerosos, y algunos están inspirados en otras entregas de la saga *GTA*.

DRAGON HAUL Z O JACKIN CHAN son algunos de los nombres de las misiones, que están llenas de referencias.

Liberty City redujo su tamaño hasta caber en las pantallas de DS, pero lo que no disminuyó ni un ápice fue su capacidad para albergar las situaciones más intensas y emocionantes.

Condensar toda la esencia de GTA en las pequeñas pantallas de DS no parecía tarea sencilla, pero -tal y como ya hiciera en PSP- Rockstar trasladó su gallina de los huevos de oro a una consola portátil de una forma brillante. Desde una perspectiva elevada, pero con un apartado gráfico totalmente en 3D, el hijo del líder de las triadas, Huang Lee, demostró desenvolverse como nadie en las calles de Liberty City. Allí, una vez más, los tiroteos, persecuciones y, sobre todo, la libertad de acción nos dejaron boquiabiertos, todo ello acompañado de un magnífico uso de la pantalla táctil de la consola de Nintendo. Uno de los mejores de la historia de DS.



Ling era una de las mayores aliadas de Huang Lee, el héroes del juego.

nuestra nota

GTA Chinatown Wars se hizo con una de las notas más altas de esta etapa y de todo el catálogo de DS. De hecho, está considerado como uno de los mejores juegos de la historia de la portátil.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor · lo peor · alternativas · valoración

GRÁFICOS	97
SONIDO	93
DURACIÓN	96
DIVERSIÓN	97
PUNTUACIÓN FINAL	97



3 ¿qué hay de nuevo, viejo? metal gear solid 4



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 3**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **201**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LA PREMATURA VEJEZ DE SNAKE se debía a la degeneración celular establecida en su clonación.

LAS LARGAS SECUENCIAS, que superaban las 6 horas de duración durante todo el juego, fueron uno de los aspectos más polémicos del juego.

El estreno de la saga *Metal Gear Solid* en PS3 se hizo mucho de rogar, pero la espera mereció la pena y el genio Hideo Kojima nos regaló un juego absolutamente imprescindible e inolvidable.

Un Snake más viejo y curtido que nunca fue la sorprendente apuesta de Hideo Kojima para la nueva entrega de su saga más laureada y, en aquella época, esperada por los jugadores de PS3, quienes estaban deseando comprobar cómo le sentaría el cambio de generación. ¡Y no defraudó lo más mínimo! Con una intensísima historia, que alcanzaba sus cotas más épicas a través de unas logradas secuencias, el "abuelo" Snake protagonizó el *Metal Gear Solid* más espectacular que había visto la luz hasta el momento. De nuevo, los elementos clásicos de la saga, como el sigilo o los enfrentamientos contra los enemigos finales, se beneficiaron de una enorme evolución y, además, se acompañaron de un buen puñado de novedades jugables, como el traje Octocamo o el Robot MK II, así como de un abrumador despliegue técnico. Una obra maestra.



su paso por la revista

Tras el inmenso éxito de las entregas precedentes, teníamos muchas ganas de ver de nuevo en acción al héroe de Shadow Moses, lo que se tradujo en una enorme cobertura del juego en nuestra revista.



En nuestro análisis de 6 páginas, David Martínez desgranó todos y cada uno de los apartados.







El sigilo volvía a ser la clave y ahora ofrecía más posibilidades que nunca.

El Solid Eye era un parche que proporcionaba información detallada y una vista mejorada a Old Snake.

nuestra nota

"Después de jugarlo, nada volverá a ser lo mismo". Así concluía nuestra valoración del juego, que acompañaba a unas puntuaciones sobresalientes y a la altura de la leyenda del gran Solid Snake.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
- LAS EMOCIONES que desata, con momentos de acción intensa y una trama que no olvidaremos.
- TÉCNICA Y DESARROLLO

lo peor
- NO ESTÁ DOBLADO AL CASTELLANO
- ALGUNOS MODOS ONLINE

alternativas

GRÁFICOS	96
SONIDO	90
DURACIÓN	95
DIVERSIÓN	97
PUNTUACIÓN FINAL	96

valoración





La Flauta Terrenal era el instrumento mágico que portaba Link. Servía para restaurar las vías del tren.



NOVEDADES Nintendo DS

AVENTURAS PORTÁTILES "A TODA MÁQUINA"

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Link se sube al "tren" de la modernidad. La saga de aventuras más grande regresa a nuestra portátil, y lo hace a toda velocidad y con los vagones llenos de diversión.

EL AVE PASA POR HYRULE

AHORA "TOCA" LUCHAR

su paso por la revista

Como con todas las entregas de *The Legend of Zelda*, en Hobby Consolas nos volcamos de lleno con esta nueva aventura de Link, lo que se tradujo en decenas de páginas con la información más detallada.



4 un tren hacia hyrule
the legend of zelda spirit tracks

Link, el héroe de Hyrule, regresó a la pantalla doble de DS para hacernos vivir una aventura inolvidable, que se desarrollaba "a toda máquina".



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **220**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE LA SEGUNDA y última entrega de la saga *Zelda* que apareción en NDS.

NICO, EL ABUELO EN ALDEA NOSTRA, aparece en el juego. ¡Fue uno de los piratas que navegó junto a Link en *Wind Waker* y *Phantom Hourglass*!

Tras el gran Phantom Hourglass, la saga Zelda tomó de nuevo el tren de DS y aprovechó como nunca las posibilidades de la portátil de Nintendo. Así, a los elementos habituales de la serie, *Spirit Tracks* sumó algunos nuevos elementos, siendo uno de los más importantes la presencia del espíritu de la princesa, que acompañaba a Link, y que daba pie a unos elaboradísimos puzles en los que, además, el Hyliano debía demostrar sus dotes como maquinista de tren, el nuevo y original método de transporte de esta aventura. Esta genial combinación, unida a una trabajadísima historia y a un precioso apartado técnico, nos hizo caer rendidos una vez más.



Este es el tren que Link y el espíritu de la Princesa Zelda usaban para recorrer el vasto mundo.

nuestra nota

La serie *Zelda* siempre es sinónimo de calidad, y *Spirit Tracks* no fue un excepción. En nuestro análisis, la nueva aventura de Link se hizo con unas puntuaciones casi perfectas.



PREESTRENO Nintendo DS

LAS CLAVES

Diciembre
Nintendo
Aventura

ZELDA: SPIRIT TRACKS

Después de trabajar como granjero, pescador o marinero a Link sólo le faltaba meterse a maquinista. Su nuevo transporte es tan cómodo y rápido que hasta Zelda se apuntará a viajar a su lado.

En nuestro preestreno os anticipamos, en exclusiva, todos los detalles del juego.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

alternativas

valoración

GRÁFICOS	96
SONIDO	95
DURACIÓN	95
DIVERSIÓN	97
PUNTUACIÓN FINAL	96


NOVEDADES PS3 - Xbox 360

UN DISPARO PERFECTO

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2

su paso por la revista

Esta espectacular portada fue uno de los contenidos estrella de *CoD: MW 2* en Hobby Consolas, donde os ofrecimos -en rigurosa exclusiva- las primeras imágenes y detalles del esperado shooter.

5 la guerra más completa
call of duty modern warfare 2



- COMPAÑÍA: **Activision**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **219**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

NADA DE RUSO, la misión en la que disparábamos a civiles en un aeropuerto, causó un gran revuelo en todos los medios.

EN JAPÓN Y ALEMANIA el juego se censuró para hacer que, si disparábamos a algún civil en el aeropuerto, la partida se acababa.

La ambientación moderna volvió a *Call of Duty* un año después de alistarnos en el frente de la Segunda Guerra Mundial en *CoD: World at War*. ¡Y lo hizo de una manera magistral y con más posibilidades que nunca!

El resurgir del terrorismo en Rusia servía de punto de partida para la nueva entrega de *Call of Duty*, que volvía a inmiscuirnos en una guerra contemporánea que llevaba a 4 soldados, miembros de los SAS británicos, los Rangers de EEUU y de las fuerzas especiales internacionales, a recorrer recónditos parajes de Río de Janeiro, Estados Unidos o Afganistán. En ellos transcurría una intensa campaña a la que complementaba a la perfección un espectacular modo multijugador online y el modo de Operaciones Especiales, compuesto por 25 niveles jugables también en cooperativo a pantalla partida o través de internet. A todo esto había que sumar el increíble apartado técnico y los impecables doblaje y banda sonora, compuesta por Hans Zimmer. ¡Esto era la guerra!



nuestra nota

En nuestro análisis lo calificamos como uno de los mejores shooters de la historia y, sobre todo, destacamos su genial modo multijugador. El resto de apartados no le fueron a la zaga,





Soldados de fuerzas de élite de distintas partes del mundo se unían para luchar contra el terrorismo ruso.


NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas		valoración
LAS EMOCIONES [illegible] / EL MULTIJUGADOR [illegible]	[illegible]	GRÁFICOS [illegible] 96	[illegible]
lo peor		SONIDO [illegible] 95	
NO HAY MODO HISTORIA COOPERATIVO [illegible] / EL MODO PRINCIPAL ES CORTO [illegible]		DURACIÓN [illegible] 95	
		DIVERSIÓN [illegible] 97	
		PUNTUACIÓN FINAL 96	

El sistema de combate se benefició de una gran mejora respecto a la primera entrega.

su paso por la revista

En Hobby Consolas fuimos los primeros en ofreceros las imágenes iniciales de *Assassin's Creed II*. A partir de ese momento no perdimos la pista al juego ni un solo mes hasta que os ofrecimos su análisis.

NOVEDADES PS3 - Xbox 360

ESTE CHICO "E UN DIABOLO"

ASSASSIN'S CREED II

6 el credo de los asesinos renace
assassin's creed 2



- COMPAÑÍA: **Ubisoft**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **219**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

3 CORTOS DE IMAGEN REAL se rodaron para promocionar el juego. Recibieron el nombre de Assassin's Creed: Lineage.

TUVO UNA SECUELA, llamada Assassin's Creed II: Discovery, para NDS. El juego se desarrollaba en España.

Después de llevarnos a la Jerusalén del Siglo XII, la lucha entre los Templarios y Asesinos nos trasladó hasta la Florencia y Venecia renacentistas, donde conocimos a un nuevo y carismático héroe: Ezio Auditore.

La segunda entrega de Assassin's Creed no solo cambió de ambientación para mostrarnos el Renacimiento Italiano en todo su esplendor, sino que evolucionó su sistema de juego para mejorar considerablemente la experiencia de la aventura de Altäir. De nuevo, los combates cuerpo a cuerpo y la escalada fueron los pilares sobre los que se sostuvo la cruzada de Ezio, pero en esta ocasión se añadieron un enorme número de posibilidades en forma de tareas como escoltar a personajes claves, liderar ejércitos o incluso superar carreras, lo que aportó muchísima variedad al desarrollo. La fiel recreación de Florencia y Venecia, junto al carisma de Ezio Auditore y otros personajes, como Leonardo Da Vinci, culminaron esta obra de arte.

Esta impresionante portada acompañó a las primeras imágenes del juego.

Ezio Auditore fue el nuevo protagonista. Es uno de los favoritos de los fans de la saga de los Asesinos.

nuestra nota

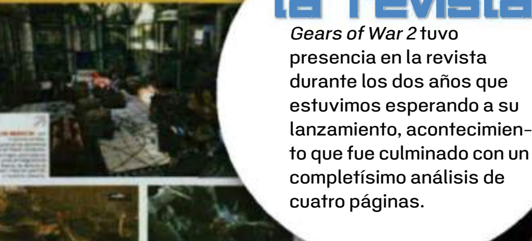
Más variado, más largo y más entretenido que el primer capítulo. La aventura de Ezio en el renacimiento italiano contribuyó a aumentar la leyenda de una de las sagas clave de los últimos tiempos.

PREESTRENO PS3 - Xbox 360

NUESTRO VEREDICTO

PUNTUACIÓN FINAL 95





su paso por la revista

Gears of War 2 tuvo presencia en la revista durante los dos años que estuvimos esperando a su lanzamiento, acontecimiento que fue culminado con un completísimo análisis de cuatro páginas.



Los enemigos crecieron en número y tamaño. ¡Nos ponían las cosas más difíciles que nunca!

7 arrasando a los locust

gears of war 2

- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **206**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

ESTABLECIÓ EL RÉCORD de jugadores conectados simultáneamente a Xbox Live en Xbox 360.

GANÓ EL PREMIO AL MEJOR JUEGO DEL E3 2008 en un amplio número de medios internacionales.

Marcus Fenix y sus hombres volvieron al campo de batalla para hacer lo que mejor saben: machacar a interminables hordas Locust.

Tras dos años de interminable espera, por fin la segunda parte de *Gears of War* debutó en Xbox 360... ¡y no defraudó a nadie! Microsoft apostó por una fórmula continuista y, una vez más, la acción más brutal fue la protagonista del juego. Los combates ganaron en intensidad gracias a las nuevas armas, como el lanzallamas o la ametralladora gatling, el mejorado sistema de coberturas y, sobre todo, a unos enemigos más inteligentes y fieros que nunca. A la campaña, breve pero intensa, le acompañaron varios modos online, competitivos y cooperativos, que -junto a un impresionante apartado técnico- dieron forma a uno de los imprescindibles de Xbox 360.



nuestra nota

Espectáculo en estado puro. Así definimos a este juego, cuyos únicos aspectos negativos fueron tener una campaña demasiado breve y una fórmula demasiado continuista.



Marcus Fenix, el sargento de la Patrulla Delta, volvió al campo de batalla para continuar su lucha contra los Locust.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor · lo peor · alternativas · valoración

GRÁFICOS	96
SONIDO	92
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	95
PUNTUACIÓN FINAL	95





El editor incluía decenas de objetos con los que crear nuestros niveles.





8 little big planet



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **206**
- NOTA: **95**

Los sackboy nos ayudaron a sacar a relucir nuestro lado más creativo con este divertido plataformas.

Crear niveles personalizados a través de un sencillo editor, para poder recorrerlos a voluntad o incluso compartirlos por internet, era el mayor aliciente de este original título de plataformas, que también contaba con un modo historia repleto de saltos y puzles. Con unos geniales muñecos de trapo, o Sackboy, como protagonistas y toneladas de simpatía, era difícil no caer rendido ante su propuesta, que garantizaba horas y horas de diversión en nuestras PS3.



En nuestro análisis destacamos la originalidad del juego.

nuestra nota

Los sackboy nos robaron el corazón... ¡y un sobresaliente! La verdad es que el juego bien merecía esta nota.

9 halo 3 odst



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **217**
- NOTA: **95**

El Jefe Maestro cedió el testigo a un soldado novato en esta nueva entrega de la saga *Halo*, que consiguió mantener la gran calidad de la saga.

Después de Halo 3, Bungie y Microsoft nos sorprendieron con un nuevo *Halo*. Ambientado entre los acontecimientos de la segunda y tercera parte, *ODST* introdujo a un nuevo (y menos fuerte) héroe, lo que se tradujo en un desarrollo más pausado, estratégico y abierto, ya que las misiones se podían jugar en distinto orden. La fórmula, de nuevo, funcionó a la perfección y nos hizo disfrutar de un shooter épico.



su paso por la revista

Desde viajes para ofreceros información en exclusiva, hasta una espectacular portada, *Halo 3 ODST* tuvo una fuerte presencia en nuestra revista.


Las partidas multijugador online seguían rayando a un altísimo nivel.







Meses antes de su salida, viajamos hasta Seattle para probar el juego.

nuestra nota

La nueva entrega de Halo nos convenció en todos los apartados. Uno de los grandes de Xbox 360.




Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 kingdom hearts 358/2 days



- COMPAÑÍA: **Square**
- CONSOLA: **DS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **217**
- NOTA: **95**

Los universos de Disney y *Final Fantasy* volvieron a mezclarse para, en esta ocasión, darse cita en la doble pantalla de Nintendo DS.

Tras sus magníficas entregas anteriores, *Kingdom Hearts* se estrenó por todo lo alto en DS con un RPG lleno de magia y diversión. Roxas y sus amigos protagonizaron una aventura en la que no faltaban intensos combates, profundos momentos de exploración e inesperados giros de una historia que consiguió conmovernos. Sin lugar a dudas, una auténtica delicia portátil y un juego indispensable para cualquier seguidor de la saga.



Roxas, al que ya vimos en *Kingdom Hearts II*, era el nuevo protagonista.

nuestra nota

Uno de los grandes RPG's de todo el catálogo de NDS. Y, desde luego, eso son palabras mayores.



También imaginamos cómo sería la revista 200 números más adelante. ¡Y la verdad es que las predicciones que hicimos siguen pareciendo muy acertadas!

NÚMERO 200

En esta etapa llegamos a nuestro número 200 y, para celebrarlo, el Sensor se llenó con algunas de las cifras y momentos más destacados de nuestra historia.

La revista más vendida... ¡de Europa!

En 2008, Hobby Consolas logró ser no solo la revista de videojuegos más vendida de España, sino de toda Europa. Y, como siempre, os lo debíamos a vosotros. ¡Gracias a todos!


DATOS DE VENTAS - REVISTAS

Hobby Consolas, la revista de videojuegos más vendida de España... ¡y de Europa!

Los últimos datos de OJD colocan a nuestra revista a la cabeza de las revistas de videojuegos para consolas con mayor difusión del continente.

curiosidades de la revista

Desde hacer de DJ's en una fiesta a ponernos el delantal para cocinar con DS, e incluso tirarnos en paracaídas desde 4000 metros... ¡sin soltar la revista! ¡lo que sea por nuestros lectores!

¡48 páginas para el E3!

Casi 50 páginas necesitamos para contaros todo sobre la nueva edición del E3. Fue un trabajo mastodóntico, pero el resultado final mereció la pena. ¡Era casi como estar allí!


Eiji Aonuma nos habla de los nuevos Zelda

El director de los títulos más fuertes de la saga nos recibió en el lujoso Hotel Palace con motivo del estreno de Spirit Tracks, la nueva joya de DS, y nos avanzó datos sobre el próximo Zelda de Wii.

REPORTAJE

Entrevista James Armstrong, Consejero Delegado de Sony España

“La rebaja se ha producido solo cuando ha sido posible”

El máximo responsable de la compañía en nuestro país nos habla de las nuevas PS3 Slim y PSPgo.


REPORTAJE

ESPECIAL E3

¡Descubre los próximos éxitos para tu consola!

EDITORIAL

El gran show de los videojuegos

LO MEJOR

LAS 10 CLAVES DE LA FERIA

LAS MEJORES ENTREVISTAS

Eiji Aonuma, Hideo Kojima, James Armstrong... la cantidad, calidad y relevancia de nuestras entrevistas cada vez era mayor.

moldeando hobbyconsolas

Durante los años 2008 y 2009 la revista siguió evolucionando para adaptarse a los gustos de nuestros lectores. Vamos a recordar cómo era Hobby Consolas en 2009.

SUMARIO

REPORTAJE ESPECIAL

150 JUEGAZOS PARA 2010

Darksiders trae el fin del mundo

PÁGINA 78

Sumérgete en Bioshock 2

PÁGINA 44

Sumario

El sumario creció en espacio y, sobre todo, en organización. Ahora era más fácil que nunca descubrir los contenidos de la revista en un solo vistazo.

BIG IN JAPAN

aquí Tokio

VENGANZA A "LUZ" DE KATANA

NO MORE HEROES 2

LOS COMBATES

« NUEVOS MOVIMIENTOS Y LA FORMA DE PORTAR DOS KATANAS RENUEVAN LOS COMBATES »

Big in Japan

Nuestro corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, siguió trayéndonos toda la información sobre los lanzamientos más potentes del país del sol naciente

EL SENSOR

TU OPINIÓN CUENTA

MOLA

NO MOLA

NOTICIAS

¡Más de 10 millones!

Una pareja ideal... y letal

FUTUROS LANZAMIENTOS

DANTE'S INFERNO

El ojo del entrenador

IL-2 STURMOVIK

¿Cuál crees que va a ser el juego de estas navidades?

Y tú ¿qué opinas?

Cada mes planteábamos una cuestión para que nos dierais vuestra opinión. Lo mejor era la diversidad de respuestas que recibíamos.

¡Hobby Consolas habla en Italiano!

¿Sabíais que el formato de Hobby Consolas llegó a los kioscos italianos bajo el nombre de Master Console? La revista tenía nuestras mismas secciones, pero adaptadas al publico de aquel país. ¡Bellisima!


EL SENSOR

NUESTRA REVISTA EN VERSIÓN ITALIANA

Hobby Consolas conquista Italia

Master Console

TUTTI I VIDEOGIOCHI

EDITORIALE

La estética y secciones de Master Console eran idénticas a las de Hoby Consolas. ¡Era una pasada ver la revista en los kioscos de toda Italia!


EL SENSOR

¡NOS TIRAMOS DESDE 4000 METROS DE ALTURA!

El gran salto de Hobby

LA PARTIDA MÁS SABROSA

NUESTROS "CHEFS" OPINAN

Ninja Blade...!

Javier Abad se lanzó en paracaídas desde 4000 metros de altura... ¡y lo hizo sin "despeinarse"!

Chicos para todo

Ponernos el delantal para cocinar con DS, demostrar nuestras dotes como DJ... ¡y hasta tirarnos en paracaídas! Los miembros de la redacción tuvieron que demostrar que eran unos tipos de lo más versátil en esta época, en la que los eventos de las compañías eran cada vez más numerosos y originales.

moldeando hobbyconsolas





Nada menos que 1000 trucos se dieron cita en este increíble reportaje especial.

Grandes especiales

Desde guías a suplementos exclusivos, pasando por reportajes especiales. Esta etapa de la revista destacó por la variedad de contenido "alternativo" que os ofrecimos.

Teléfono Rojo

La sección de Yen, que seguía escondiendo su rostro de las formas más alocadas, creció en espacio por petición popular. ¡Cada mes respondía decenas de preguntas de todo tipo!



NUEVOS CONCURSOS

Cientos de juegos y consolas, merchandising de todo tipo... los concursos siguieron estando presentes casi cada mes en nuestra revista.

La forma de concursar evolucionó, y de las tradicionales cartas pasamos a utilizar el móvil.

Juegos digitales

Secciones como Zona de Descarga o Planeta Móvil servían para manteneros puntualmente informados de lo último en juegos digitales o para teléfonos móviles. ¡El caso era no parar de jugar!



Especiales

Los reportajes especiales ganaron mucho peso en esta época. En ellos os hablábamos de los temas más candentes del momento, como los juegos más esperados para el próximo año.


EL SENSOR

¿Y SI «GTA» SE DESARROLLASE EN NUESTRO PAÍS?

Así sería GTA en versión española

EL SENSOR

ASÍ SALIMOS LOS ESPAÑOLES EN LOS JUEGOS

Personajes... ¿typical spanish?

DON FLAMENCO: ¡OLÉ TUS PUÑOS!

VAMP: BAILE EN LA SANGRE

JAVIER HIDALGO: CORAZÓN LATINO

VEGA: GUERRERO TORERO

JUEGOS A LA ESPAÑOLA

"Españolizar" títulos y personajes de videojuegos era una de nuestras aficiones favoritas en El Sensor. Así imaginamos un *GTA* patrio y puntuamos el grado de "españolismo" de figuras como Vega, de *Street Fighter*.


¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas.

¡Qué me dices!!

Algunos mails y cartas que recibíamos para la sección del Teléfono Rojo eran para quedarse de piedra. Cada mes recopilábamos las mejores "idas de olla" en el apartado Qué me dices. ¡Todas eran reales!


Hobby Premios 2008

La gran gala de los Hobby Premios 2008

Un año más, todo el sector de los videojuegos en España se reunió en la sala Pacha de Madrid para asistir a la entrega de los Hobby Premios. Un espectacular show presentado por Carolina Cerezuela y Sinacio.



Y DE NUEVO LOS HOBBYPREMIOS

Los Hobby Premios ya eran todo un clásico dentro del sector, y en la edición de 2008 montamos una fiesta por todo lo alto en la que no faltaron caras famosas.


SUPLEMENTO ESPECIAL

HOBBY CONSOLAS

A FONDO

ANÁLISIS COMPLETO EN EXCLUSIVA

HABLAMOS CON SUS CREADORES

HISTORIA DE LA SAGA

RESIDENT EVIL 5

REALIZADA POR EL EQUIPO DE HOBBY CONSOLAS

GUIA COMPLETA 48 PÁGINAS

grand theft auto CHINATOWN WARS

TODAS LAS MISIONES · TAREAS SECUNDARIAS · LOCALIZACIÓN DE LAS CÁMARAS · MAPA CON TODOS LOS DETALLES

HOBBY

Nada menos que 48 páginas necesitamos para hacer la guía de *GTA Chinatown Wars.*

Suplementos

Los suplementos de regalo junto a la revista tuvieron gran presencia en esta época. Un gran número de ellos servían para ofreceros las guías más completas de los juegos del momento. ¡Sudábamos la gota gorda para hacerlos a tiempo!


NOTICIAS

Descarga juegos en DSi

Hemos visitado la sede europea de Nintendo, en la ciudad de Frankfurt, para conocer el presente y futuro de los juegos descargables para DSi.

ASÍ SE DESCARGA UN JUEGO

HOBBY TE AYUDA

Sacar todo el partido a las nuevas consolas, acceder a las tiendas virtuales... ¡Nos encanta ayudaros!


REPORTAJE

PS3 Por ahora, esta consola apuesta más por juegos descargables producidos por la propia Sony, aunque ya hay algunos títulos independientes muy curiosos.

PlayStation Store

En qué consiste

Los juegos



marchando una de tapas

Lara Croft, Niko Belic, Mario, Kratos... no nos negaréis que los protagonistas de las portadas de esta etapa de la revista son inigualables. ¡Vamos a repasarlas todas!



NÚMERO 196. Niko Belic, protagonista de *GTA IV*, se mostró así de amenazante en esta portada, en la que os anunciamos nuestro reportaje especial con los 100 mejores juegos que llegarían en 2008.



NÚMERO 197. Lara estaba a punto de regresar a las consolas, y en este número os ofrecimos las primeras imágenes de *Tomb Raider Underworld*. ¡Y el análisis y la guía de *Devil May Cry 4*!



NÚMERO 198. Dos titanes se dieron cita en esta portada: Kratos, el Dios de la Guerra, y Manuel del Campo, nuestro director, que también sacaba músculo para mostrarnos *Wii Fit* por primera vez.



celebramos nuestro número 200

EL NÚMERO 200 fue, como no podía ser de otra manera, todo un acontecimiento para nosotros. Llegar a esa cifra era algo alucinante y lo celebramos con vosotros regalándoos, entre otras cosas, un enorme póster con todas las portadas de la historia de la revista. Pero eso no fue lo único, y este pedazo de número también albergaba en su interior el primer análisis en exclusiva de *Grand Theft Auto IV* y el de *Wii Fit*, uno de los juegos de moda del momento. ¡Ahora a por el 400!



NÚMERO 199. El análisis en exclusiva de *Gran Turismo 5* fue el motivo principal de la tapa de este número, que también incluía una guía de *GTA IV* y un reportaje especial con los mejores de 2007.



NÚMERO 201. Así de concentrado posó Solid Snake para nuestra portada. No sabemos si estaría leyendo el análisis de 6 páginas *Metal Gear Solid 4* o el reportaje de *Gears of War 2* para Xbox 360.



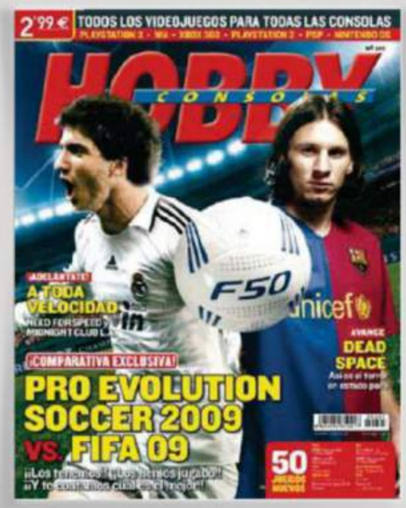
NÚMERO 202. No podía faltar. Mario también se ganó una portada en esta etapa de la revista. ¿El motivo? Ni más ni menos que el análisis de *Super Smash Bros. Brawl* para Wii. ¡Juegazo!



NÚMERO 203. El especial del E3 2008 fue nuestro contenido estrella de este número, y Chris Redfield y Sheva Alomar, de *Resident Evil 5*, los encargados de anunciarlo a bombo y platillo.



NÚMERO 204. Hay sonrisas que enamoran... y otras que espantan. Menos mal que nuestra exclusiva de *Saints Row 2* o el especial de 1000 trucos nos ayudaron a no salir corriendo del kiosco.



NÚMERO 205. ¿Higuaín o Messi? ¿*FIFA* o *Pro*? El mundo del fútbol siempre está rodeado de intensos debates, y en Hobby Consolas no nos arrugamos con ningún "derby" que se precie.



NÚMERO 206. En el espacio nadie puede oír tus gritos... ¡pero sí leer Hobby Consolas! Por este motivo el terrorífico *Dead Space*, que analizamos en profundidad, fue el juego estrella del mes.



NÚMERO 207. El Príncipe de Persia se sometió a nuestro análisis, pero no fue el único. Este número también incluyó las reviews de *Mirror's Edge* y *Tomb Raider Underworld*. ¡Menudo trío de ases!



NÚMERO 208. Nada menos que 200 juegos conformaron nuestro reportaje especial de lo más esperado de 2009. ¡Molaba tanto que hasta Nathan Drake hizo lo imposible por llegar a tiempo al kiosco!





NÚMERO 209. Tuvimos el honor de jugar antes que nadie y contaros, en exclusiva mundial, todos los detalles de las expansiones de *GTA IV*. Solo hizo falta una llamadita a Niko Bellic para lograrlo...



NÚMERO 210. Kratos repitió portada en esta etapa de Hobby Consolas. El espartano bajó de nuevo del Olimpo para enseñarnos su nuevo juego, que llegaba por primera vez a PlayStation 3.



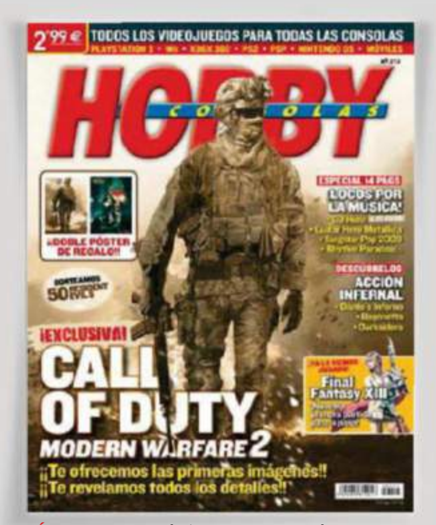
NÚMERO 211. ¡Más *GTA* para el cuerpo! En esta ocasión la saga de Rockstar volvía a la palestra gracias a la llegada de *GTA Chinatown Wars*, el juegazo que sacó todo el partido a DS.

el número más completo... ¡y en 3d!

EL NÚMERO 219 fue especial por muchos motivos, como por ejemplo por sus nada menos que 228 páginas, una cifra realmente abrumadora. Pero lo mejor de todo fue que, en su interior, podíamos disfrutar de contenidos de la talla del análisis de *Assassin's Creed II* y de *Call of Duty Modern Warfare 2*, de un reportaje exclusivo en el que os contábamos todo sobre la revolución 3D que inició Avatar o de, ni más ni menos, que de 5 alucinantes pósters. ¡Lo que daban de sí los 2,99€!



NÚMERO 212. Ezio Auditore, el escurridizo Asesino, salió de las sombras para dejarse ver por primera vez en *Assassin's Creed II*, que nos trasladaba hasta la Italia del Renacimiento.



NÚMERO 213. Ya sabéis que nos gusta dar guerra... y cuando se trata de juegos bélicos de la talla de *Call of Duty Modern Warfare 2*, aún más. ¡Por fin conseguimos toda la información del juego!



NÚMERO 214. Raiden, que lo daba todo en *Metal Gear Solid Rising*, era el encargado de anunciaros nuestro reportaje exclusivo de la nueva edición del E3, en el que os mostramos más de 70 juegos.



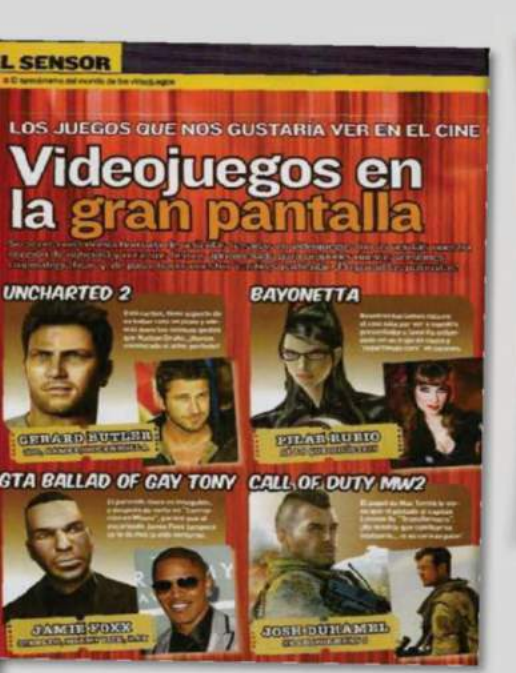
NÚMERO 215. Esta simpática mozalbeta se coló en nuestra portada para ambientar el estreno de *Need Ford Speed Shift*, que compartió protagonismo con el de *Wii Sports Resort*. ¡Viva la variedad!



NÚMERO 216. Ni el futbolista Fernando Torres, que nos hablaba sobre *PES 2010* en este número, quiso perderse nuestro reportaje exclusivo sobre la nueva entrega de la saga *Halo*. ¡No nos extraña!



NÚMERO 217. ¡Viva el fútbol! Una temporada más, el "clásico" entre *FIFA* y *Pro Evolution* volvió a disputarse en las consolas, y allí estuvimos nosotros para arbitrar el encuentro.


L SENSOR

LOS JUEGOS QUE NOS GUSTARÍA VER EN EL CINE

Videojuegos en la gran pantalla

UNCHARTED 2

GERARD BUTLER

BAYONETTA

PILAR RUBIO

GTA BALLAD OF GAY TONY

JAMIE FOXX

CALL OF DUTY MW2

JOSH DUHAMEL



NÚMERO 219. Nathan Drake, Ezio Auditore y Mario. ¿De verdad se puede pedir algo más a una portada? Pues, por si fuera poco, *Gran Turismo*, *Call of Duty* y *Tekken* también se dejaban ver en este numerazo.



NÚMERO 220. Qué mejor juego que *Darksiders* para ambientar el último número del año, en el que también incluimos un reportaje de 23 páginas con los 150 juegazos para 2010. ¡Somos incansables!



un cambio de tercio sensacional

por **BORJA ABADÍE**



bio

BORJA ABADÍE comenzó su andadura "hobbyconsolera" en 2008 como colaborador de la revista impresa.

HA COLABORADO en la Revista Oficial Nintendo y en Play Manía.

ACTUALMENTE colabora para la web de Hobby Consolas. Encarcelado por una review que no había escrito, no tardó en fugarse de la prisión, así que quizás pueda encontrarlo jugando en PSN o Xbox Live.

Desde que vi Pong en una televisión de tubo cuando tenía 8 años no he pensado en otra cosa que no sean marcianitos y objetos pixelados o poligonales del mismo estilo. Por eso, empezar a colaborar en Hobby Consolas fue como encontrar la horma de mi zapato laboral.

Corría el año 2008 cuando puse mis pies en las oficinas de Axel Springer España. Por aquel entonces trabajaba como creativo publicitario en la agencia más grande de España, de cuyo nombre no quiero acordarme. Llevaba unos años haciendo anuncios para Coca-Cola, Opel y muchas otras compañías. Un día, leyendo Hobby Consolas (al fin y al cabo casi todos empezamos como lectores) vi un pequeño anuncio en el que la revista informaba de que estaban buscando nuevos redactores. Sin pensármelo mucho decidí responder al anuncio para ver si por fin le daba un buen uso a eso de la publicidad. Había que escribir un análisis de un juego y mandarlo junto al CV para que los jefazos de la revista pudieran valorar el texto. Era octubre y yo llevaba dos meses absolutamente obsesionado con el que, a día de hoy, sigue siendo uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, *Braid*. Escribí un texto sobre el juego de Jonathan Blow y a los pocos días me llegó la respuesta de Hobby Consolas, pidiendo concertar una entrevista.



8 ños en Hobby Consolas me han brindado grandes oportunidades para conocer a los grandes creadores de la industria. Sí, es Inafune, el de *Mighty No.9*, pero menos es nada.

En la redacción de Hobby Consolas me esperaba una segunda prueba: hacer un avance (creo recordar) de *Mirror's Edge* en vivo y en directo. Me mandaron a la sala de capturas (una habitación repleta de consolas y teles para jugar y capturar) y me sentaron junto a otro aspirante que conocéis de sobra, Rafa Aznar. Estuvieron tan locos como para contratarme, así que abandoné mi carrera como publicista y me decidí a hacer un cambio de tercio que, a la postre, me ha parecido sensacional. Mi primer trabajo para la revista consistió en un análisis de *Lips*, el juego de dar el cante para Xbox 360. Menudo comienzo tan espectacular, ¿verdad? Con el paso del tiempo, eso sí, he tenido la suerte de analizar (y también de disfrutar haciéndolo) juegazos como *Skyrim*, *The Witcher III*, *Skate* y muchas otras aventuras. Tampoco puedo olvidarme de las insufribles guías en tiempo récord de *GTA Chinatown Wars* y las 100 cámaras que había que destruir, *L.A. Noire* y sus asquerosas cintas de vídeo coleccionables o de las decenas de criaturas del bestiario de *Final Fantasy XIII*, que me tuvo despierto más de 48 horas.

> Nunca olvidaré el ambiente de la sala de capturas con varios juegos atronando al mismo tiempo como en un salón recreativo de los 80

Pero si hay algo que nunca olvidaré es el ambiente que se vivió durante un par de años (más o menos) en la famosa sala de capturas. Allí, además de capturar, que eso también lo hacíamos, era donde se llevaban a cabo las tertulias improvisadas (griterío y palabras malsonantes) con el resto de compañeros. Si habéis visto en nuestra web a Gustavo Acero, Rafa Aznar, Roberto Anderson, Daniel Acal, Carlos Villasante, David Alonso, Alberto Lloret o Rubén Guzmán, entre otros muchos, os podéis imaginar el surrealismo de la escena en cuestión. Aquello era como entrar en un salón recreativo de finales de los 80, con 7 juegos sonando al mismo tiempo de forma atronadora y un volumen de decibelios en las voces de los presentes realmente ensordecedor. Sí, nos llamaban la atención a menudo.

Gracias a estos años en Hobby Consolas, además, he tenido la suerte de conocer a muchos de los grandes nombres de la industria y, sobre todo, he podido conocer los estudios más punteros del mundo del videojuego, como Bungie, Guerrilla Games, Electronic Arts, Naughty Dog, etc. Esto, para un apasionado de los videojuegos como yo, es sencillamente gloria bendita. Me queda la espinita de ir al E3 a mi odiada Los Ángeles o de viajar a Tokio para conocer a alguno de mis adorados desarrolladores "segueros" o "nintenderos", pero todo se andará. No quiero despedirme sin recordar a otros ilustres de Hobby Consolas que me han brindado su confianza estos años, como Manuel Del Campo y Javier Abad o sus dos "esbirros" principales: David Martínez y Daniel Quesada.

HOBBY CONSOLAS



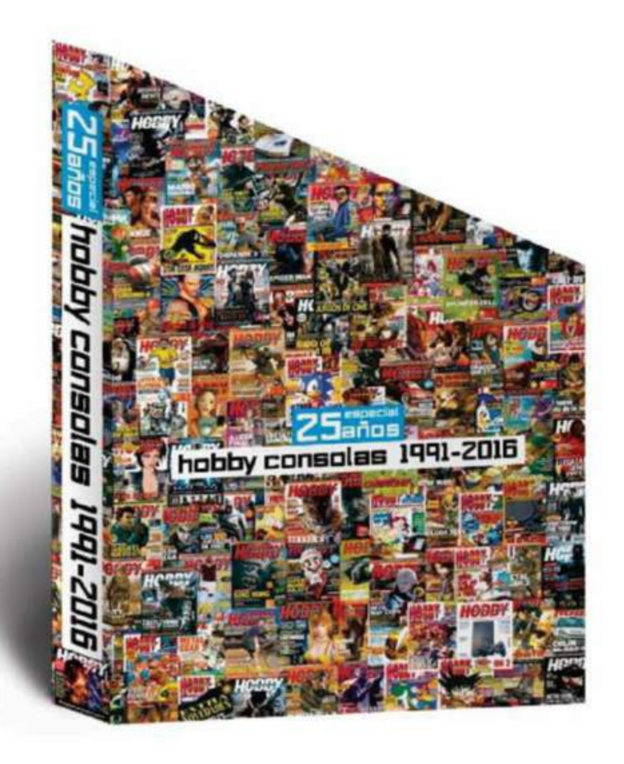
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**